PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- FT

IX. ÉVFOLYAM 6. SZÁM
2005 JÚNIUS

KONZOL



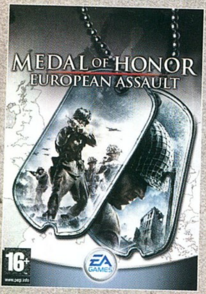
A HÁROM KIRÁLYOK

NINTENDO REVOLUTION - PLAYSTATION 3 - XBOX 360

AVI TÉMÁNK: NEMEK HARCA • HARDVER ROVAT: SONY PSP • SW EPIII: REVENGE OF THE SITH • MOTOCROSS MANIA 3

ADAGASCAR • ATELIER IRIS • MOTO GP 4 • F1 05 • BRAVE • COLD WINTER • PSYCHONAUTS • E3 2005 - TÖBB MINT 40 OLDALON


ITTV
Sztálingrádi csata, 1942. Augusztus 19.


MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT
16+
EA GAMES




LTAM
MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT™

TARTALOM



www.E
E3 ACCESS
THE FUTURE OF VIDEOGAMES
DVD
NextGenVideos.com
Game
ull details

AKTUÁLIS 84

2005 JÚNIUS - AZ E3 SHOW HÓNAPJA

A világ videojátékosainak szeme minden évben, május közepe felé Los Angelesre szegeződik, itt rendezik meg ugyanis már hosszú évek óta a hangzatos nevű **Electronic Entertainment Expo** (E3) kiállítást, amire nyugodtan rámondhatjuk, hogy a galaxis általunk jól ismert régiójának legrangosabb „gamer" eseménye, amely mind jelentőségével, mind méretével, mind a körülötte csapott hírveréssel jó ideje kinyírt, vagy jócskán maga mögé utasított minden hasonló próbálkozást (a Tokyo Game Show iskolai klubdélután, a mostanság éledező lipcsei banzáj pedig babazsúr hozzá képest – a londoni ECTS meg időközben ki is múlt, béke poraira).

Ilyenkor „felsőbb szinten" már hetekkel, sőt hónapokkal előbb megáll az élet videojátékos körökben. Nem jelennek meg játékok, nincsenek új bejelentések, a kiadók és a fejlesztők semmi mást nem csinálnak, csak gyúrnak erre a három napos hepeningre, hogy amilyük van, vagy amilyük lesz a jövőben, az ott, Los Angelesben durranjon, a tömegek szeme láttára – lehetőleg minél nagyobbat, és az sem baj, ha a füst néha nagyobb, mint a láng...

De mit csinál a *Megszállott Játékos*?

Ő vár és figyel. Találgat. Boncolgat. Oszt és szoroz. Fantazmagóriákat épít. Reménykedik. Bizakodik. Izgul.

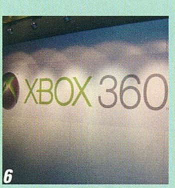
Aztán amikor kitárulnak a Los Angeles-i Convention Center kapui, beözönlik a nép, és egyszer csak a világ összes videojátékos magazinjának és weboldalának összes tudósítója egyszerre kezdi ontani az információt a világhálóra (később pedig a nyomtatott magazinokba), a Megszállott Játékos véget nem érő, néha késhegyig menő, egymás személyét, szüleit, családját, háziállatait, életvitelét és személyiségét sem kímélő vitákba bonyolódik a többi, hozzá hasonló Megszállott Játékossal, ráadásul olyan dolgokról, amikről vagy fogalma nincs (maximum elképzelése, és általában az is ködös), vagy tök felesleges róluk vitát nyitni, mert hát csak idő kérdése, és minden úgyis kiderül.

Most elérkezett az idő, hogy ha nem is minden, de sok minden kiderüljön. Ott voltunk, mindent láttunk, mindent megvizsgáltunk, mindent kipróbáltunk, és mindent lefotóztunk nektek.

Teljes E3 2005 beszámolónkat közel 50 oldalon olvashatjátok.

(Következő, nyári összevont számunkban újra a játékoké a főszerep!)

Martin



Microsoft



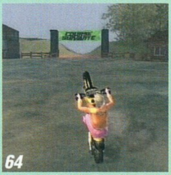
Sony



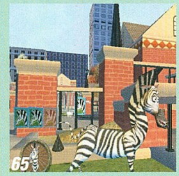
Nintendo



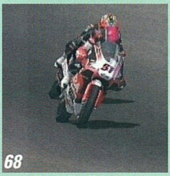
SW Episode III: Revenge of the Sith



Motocross Mania 3



Madagascar



MotoGP 4



Formula One 05



Singstar Pop



Brave



Cold Winter



Psychonauts

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap 1#: Nintendo Revolution - Playstation 3 - Xbox 360
Címlap 2#: Sony PSP

E3 2005 LOS ANGELES



AZ 576 KONZOL STÁBJA AZ E3-RA MEGY – AVAGY PROFI MÓDON UTAZNI TUDNI KELL (PERSZE NEKÜNK EZ MÉG MINDIG NEM MEGY...)

Kezdhetném úgy ezt a beszámolót, hogy „Már az utazás előtt egy nappal azon gondolkodtam, hogyan fogom majd kezdeni…", de nem teszem, mert bizonyára sokan elküldenének a p*tsába – hozzáteszem, joggal –, ezért már az utazás előtti napon tudtam, hogy felesleges ezen gondolkodni: *vagy lesz jó sztori, vagy nem lesz*. Úgyis minden évben megkapom valami magát végtelenül okosnak, tapasztaltnak, és eszméletlen lazának tartó, valójában belülről rothadó, kívülről bűzlő, irigy p*tsfejtől, hogy „ez a Martin gyerek állandóan nyomja a kamut az E3 túrahírekben"; én meg úgy vagyok vele, hogy magasról tojok rájuk, hisz alig győzöm összeszedni nektek azt a sok ökörséget, ami egy ilyen cirka 10 napos USA túra alatt velünk történik.

Tavaly ugye a vízumos útlevelem maradt otthon, ami miatt kajak rám várt a gép Ferihegyen, Győző barátom meg gyorsulási és végsebesség rekordot döntött a gyorsforgalmin (nem beszélve arról, hogy Tomi kollégám meg infarktus közeli állapotba került), ezért az idén úgy voltam vele, hogy biztos nem hagyhatok semmit otthon. A bőrönd megtöltése már rutinmunka: elég két napra való nyári ruha, a többi cuccot úgyis majd kint veszem meg, hisz a 20 dolláros pólóknak (itthon 20 ezer), a 40 dolláros edzőcipőknek (itthon 30 ezer), és a 250 dolláros napszemüvegeknek (itthon nem kapható :) képtelenség ellenállni. (Éljen sokáig a méltán nagyhírű amerikai fogyasztói társadalom!) Természetesen, tanulva a múltkori fiaskóból, most először készítettem be a két útlevelet, amiket még lefekvés előtt, sőt, az indulás hajnalán (kelés hajnal 4-kor, eszméletlen jó volt, majdnem felvágtam az ereimet) is leellenőriztem.

A reptéren Tomi a szokásos hangulatban fogadott – elég érdekes hajnaltájt a fejszerkezete, nemigen tudok vele ilyenkor kommunikálni –, de mielőtt még bármit is mondhatott volna, fülig érő szájjal rántottam elő a két útlevelet, bizonyítván, hogy *hülye azért nem vagyok*.

Időnk még volt dögivel, ezért becsekkolás beültünk az egyik kajáldába reggelizni. Tolom a tálcát a pénztár felé, és azon gondolkodom, hogy vajon készpénzzel fizessek, vagy inkább használjam a kártyámat, amire az utazáshoz szükséges mindenféle pénzeket raktuk. Túrok a zsebemben, semmi. Újra túrok, megint semmi… pontosabban akkor már volt valami: kezdett realizálódni bennem, hogy annyira koncentráltam tegnap arra a durva útlevélre, hogy a kártyáimat tartalmazó kis izé otthon maradt. A dolog pikantériája – amit már több beszámolóban is említettem –, hogy Amerikában plasztik nélkül halott vagy, mert kaját tudsz venni cash-ért is, de autót bérelni, vagy a szállodába bejutni már a szó szoros értelmében lehetetlen. Na, leülök az asztalhoz, mondom a Tominak van egy kis baj, nincs kártya. Néz, torzul az arca, kérdezi ugye nem *az* a kártya maradt otthon, amire többek között a kocsibérléshez szükséges pénzt is tettük? Mondom de, *az*, meg a többi is.

Mit tegyünk? Péntek reggel hat. Tomi hívja a barátnőjét. Mennyi pénz van otthon. Talán elég lesz, legfeljebb nem Cadillac Escalade-et veszünk ki. Oké, malacpersely feltör, menjen a barátnő a bankba nyitásra, tegye a lét a Tomi kártyájára. Gép fel, zzzzzzzz, Frankfurt, SMS jön, pénz megérkezett. Rohanás az amcsi géphez, kaja, dupla adag altató okosan, 10 óra non-stop szundi, félúton behisztizés most elmarad, megérkeztünk, éljen San Francisco!

Martin a rutinos San Francisco ismerő kiadja az úti célt – irány a kocsibérlő épület. Egymás mellet 8 cég pultja egy emeleten, kábé háromszáz ember, 13 kanyargó sor. Tomi kissé kivan, de megnyugtatom: én már itthon lefoglaltam a kocsit, nekünk nem kell várni, ráadásul a mi választott cégünknél, az Enterprise-nál alig áll valaki. Odatesszük magunkat a pulthoz, foglalási szám, minden oké, melyik legyen, ez a szép nagy terepjáró. Kezdjük magunkat nagyon jól érezni, mondom a csávónak „de az ugye nem baj, hogy mi Los Angelesben adjuk majd le a kocsit"? Néz, hát, bajnak nem baj, de úgy 500 dollárral több kerül, mert nekik

San Francisco hajnalban



A távolban Alcatraz, jobbra a város



Tengerpart, híd, reggel





A Golden Gate

nincs ilyen államból-államba szolgáltatásuk. Páff, nézek a Tomira, ő már kész van, ráadásul ennyi pénzünk nincs kocsira – mert akkor vagy nem kajálunk, csak hamburgert 10 napig, vagy nem vásároljuk hülyére magunkat. Egyik sem lehetséges opció. Kérdezem a csávót, akkor melyik cégnek van ilyen? Mondja itt mellettünk a Nationalnek. Elnézek jobbra, vazzeg vagy 100 ember áll ott. Nincs mit tenni, végigálljuk. Lassan megy, nagyon lassan. Ránk kerül a sor, az én fejem olyan, mintha ott helyben kivégezték volna a kutyámat, a Tomi meg úgy néz ki, mint egy búvár, akinek meg kell küzdenie a nagy fehér cápával. Mondom a középkorú hölgynek, hogy mi az ábra, szemében szánalom, üti a gépet, kalkulál, végül kapunk egy full-size kategóriás (minden extra), hathengeres Chevrolet Malibut egy középkategóriás áráért, a Los Angeles-i leadásért meg nem kell fizetnünk. Gondolatban már ölelem a hölgyet, és kedvesen csókolgatom, de végül egy „hálásan köszönjük"-kel beéri. Szerencsénkre. Irány a szálloda. Szoba number one, kilátás komoly, 79 csatorna, internet és Nintendo 64 „fizetős" csatorna (a portán benyomod a lét, fent a szobában meg játszol a TV-hez kötött kontrollerrel).

San Franciso, 2 nap, címszavakban. Golden Gate híd, kilátó, tengerpart, Alcatraz, kikötő (frissen sült rák, polip és tintahal ebéd), híres utcák, csövesek, meg minden, amit itt látni kell. Harmadik nap pakolás a kocsiba, *Route sixty-six, mint a moziban a tripla X* (a Tamás énekli, meg táncol is hozzá, ő a frankó király, Elvis hozzá képest kutya füle), kábé 350 mérföld. Igazi easy rider érzés, autópálya, sivatag, az út mellett gondosan öntözött zöldellő gyümölcsfa ligetek, friss cseresznye, 30 mérföldenként mexikói kaja (Taco Bell), álmos vagyok, most már vezess te…

Los Angeles. Újra „otthon". Szálloda a szokásos, koreai negyed, *ánidzso krediká ótörájz* most nincs. Nincs, de a szoba megint ugyanúgy, mint ahogy tavaly, állítólag most sincs kifizetve. Most biztos azt mondjátok, hogy anyámnak süssem el megint ezt a sztorit, de így van. Hogy idegesek vagyunk-e? Nem. A Tamás rendesen röhög. Én is. Persze vasárnap van, ráadásul a központi gép sem működik, meg sem tudják nézni, hogy mi a szitu. Oké, zárjuk rövidre. Nem, nem adom oda a kártyát (mivel otthon maradt, a Tomiét meg nem akarom, még levesznek róla valamit, a kocsit meg nem tudjuk majd kifizetni). Adok inkább készpénzt. Egy éjszakára. Hétfőn majd megnézitek a gépben. Ha kell, majd minden nap fizetek, amíg ki nem derítik, hol a pénz. Úgy látszik elég határozott és elszánt az ábrázatom, ráadásul egy kiscsaj van a pultban, neki így is jó – és nekünk is jó lenne ő úgy, ahogy van. (De ez csak álom marad…)

Hétfőtől kezdve pörögnek az események. Délután zártkörű „kizárólag újságíróknak" Sony konferencia. Egy, azaz egy magyart azért találok, végre nem vagyok egyedül – Szeleczky „WRC" aDaM, igen, a mi jó öreg Ádámunk, most a CKM képviseletében. Örülünk egymásnak. PS3 premier! Kedd délután „nem csak újságíróknak" Sony konferencia. Szerda E3 első nap – csajfotózás. Összefutok a Gamestar stábjával, gyors fogadás: kinek lesz több csajképe a harmadik nap végére. Szegények, nem tudják, hogy nem nyerhetnek! :) Csütörtök E3 második nap (a sajtószobában áramszünet, nem tudok csajképeket feltölteni a Liquidnek, majd' szétkúr az ideg, az összes memókártyám tele képekkel és videókkal, most kereshetek egy helyet, ahol ki tudják írni őket DVD-re). Péntek harmadik nap. A csajok fáradtak, jöhetnek a standok fotói.

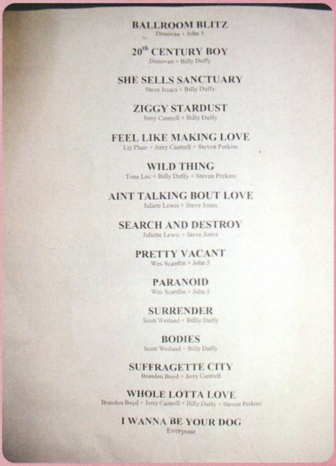
Vissza az időben: csütörtök este, *A Nagy Esemény*: minden évben ez az E3 egyik legnagyobb megmozdulása – a *Sony parti*. Kb. 1500 (vagy több) ember, belépés kizárólag meghívóval (3x ellenőrzik, ha nincs karszalagod, nem jutsz be, lehetsz bárki!). Helyszín a Dodgers stadion feletti hegytető, eszméletlen kilátás a hatalmas kivilágított baseball stadionra és a még szebben kivilágított LA belvárosra, a felhőkarcolóival. Sok-sok-sok sátor, svédasztalok, bárpultok, töménytelen mennyiségű ingyen kaja és ingyen pia, koncertek, műsorok, 4 különféle zenei stílus, meg amit akartok. Ide *mindenki* be akar jutni: a Sony parti legalább olyan nagy hepening minden évben, mint maga az E3.

Partnerem a bűnben ki is lehetne más, mint aDaM. Tomit letámasztom egy pulthoz, teleaggatom pár ampulla sörrel. Részeg PR managerek, félrészeg újságírók és médiaguruk, tombol a jókedv. Nagyszínpad, rockzenét hallunk. Törtetés előre, Ádám lába megremeg, azt mondja ilyen nincs. De van, és csak Los Angelesben. A színpadon (kb. Petőfi Csarnok szabadtér méretű, fénytechnika full komoly, hang bitang) előbb Tone „Funky Cold Medina" Lock Rappel, majd Juliette Lewis (*Született gyilkosok*) énekel, halál király metál maca a csaj, majd' letesszük a hajunkat. Gitár: Steve Jones, a néhai *Sex Pistols*-ból. Vázzeg. Az öreg csóka hogy nyomja. Váltás. Gitár: John 5 (*Marilyn Manson*). Új énekes: Scott Weiland (ex *Stone Temple Pilots*, most *Velvet Revolver*). Ilyet is ritkán látni. A doboknál Matt Sorum (ex *Guns 'n' Roses*, most *Velvet Revolver*). Váltás. Wes Scantlin (*Puddle of Mudd*) énekel. Ádám elolvadt a gyönyörűségtől, és veszettül csápolok, és találgatom, hogy a színpad mellett jobbra, az elkerített VIP részben riszáló top bombázó csajok közül ki melyik sztárral fog nyugovóra térni. (Velem biztos egyik sem, hüpp-hüpp…) Futottak még: Billy Duffy (ex *The Cult*) + sokan mások. Az élmény húsba vágó, a számok mind ismertek, táncolunk, csápolunk, szeszelünk, és tudjuk, hogy kemény lesz a pénteki nap…

EPILÓGUS

Hogy a történet kerek legyen: itthon derült ki, hogy az a pénz, amit az utazás költségeire szántunk, és átutaltuk a kártyámra, meg sem érkezett. Tehát, ha történetesen nem hagyom otthon a kártyát, és a Tomi nem utaltat lét a sajátjára, nagyon megszívtuk volna… :)

Martin



BALLROOM BLITZ
Donovan + John 5

20th CENTURY BOY
Donovan + Billy Duffy

SHE SELLS SANCTUARY
Steve Issacs + Billy Duffy

ZIGGY STARDUST
Jerry Cantrell + Billy Duffy

FEEL LIKE MAKING LOVE
Liz Phair + Jerry Cantrell + Steven Perkins

WILD THING
Tone Loc + Billy Duffy + Steven Perkins

AINT TALKING BOUT LOVE
Juliete Lewis + Steve Jones

SEARCH AND DESTROY
Juliette Lewis + Steve Jones

PRETTY VACANT
Wes Scantlin + John 5

PARANOID
Wes Scantlin + John 5

SURRENDER
Scott Weiland + Billly Duffy

BODIES
Scott Weiland + Billy Duffy

SUFFRAGETTE CITY
Brandon Boyd + Jerry Cantrell

WHOLE LOTTA LOVE
Brandon Boyd + Jerry Cantrell + Billy Duffy + Steven Perkins

I WANNA BE YOUR DOG
Everyone

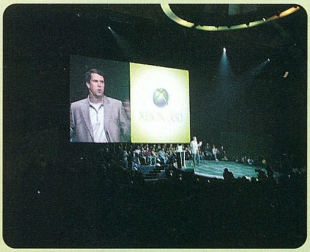


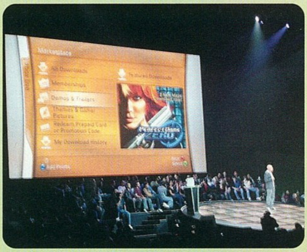


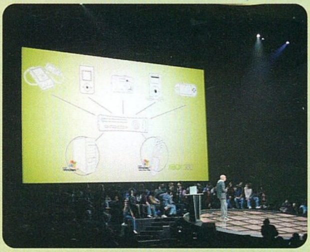








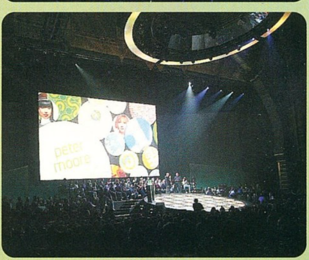






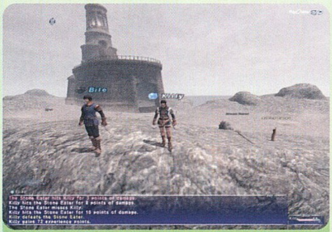






XBOX 360


Blue Dragon


Final Fantasy XI



Final Fantasy XI

MICROSOFT

A Microsoft szokatlan helyen és időben nyitotta az idei E3-at: az Expót megelőző hét csütörtökén, az amerikai MTV-n prezentált félórás show keretében mutatták be a cég következő generációs konzolját, az **Xbox 360**-at. A show rövid volt, hangos, és inkább a megjelent hírességekre / zenészekre koncentrált, mint magára a konzolra. Láthattuk a gépet, láthattunk pár villanást a játékokból: imidzsépítés volt ez kérem a javából, az MS egyértelműen a „huszonegyedik század ultra-cool szórakoztató eszközeként" akarta pozícionálni az új Xbox-ot – ez nagyjából sikerült is.

Az E3-at megelőző, szokásos sajtókonferencia ezt a hangvételt folytatta: a Xbox-divízió három nagyembere (Allard, Moore, Bach) prezentálta az Xbox 360-at, az első sorokba pedig beültették az Xbox-os kemény magot: volt őrjöngés, volt taps tonnaszám. Allard (aki a szürke zakóhoz egy kapucnis pulcsit bírt felhúzni harmincsok éves korára – naaaagyoooon trendi!) egymilliárd jövőbeli X360 tulajról beszélt, Bach is elmondta ugyanezt (még kétszer), a szokásos (ezúttal lila) selyemingben feszítő Moore pedig a transzcendens álmok világába próbálta magával rángatni a hallgatóságot – a videojátékok új, high-definition korszakáról, ember és digitális környezet összeolvadásáról tartott rövid előadást. Magyarán szólva: ment a porhintés ezerrel.

Az elszállt marketing-dumán kívül szerencsére konkrétumok is elhangzottak: egy bájos kishölgy még a konferencia elején kipakolta a színpad közepére az Xbox 360-at. Az X360 jóval dögösebb, mint az előzmény volt, a lekerekített(ebb), áramvonalas dizájn (nézzétek meg a képeket!) határozottan előnyére vált a gépnek. Az Xbox 360 fektetve és vertikálisan is használható lesz.

Lássuk, mit rejt a masina belseje! Először is egy IBM PowerPC processzort: ez *három* szimmetrikus magot tartalmaz, a magok egyenként 3.2 GHz-en ketyegnek, és 1MB L2 gyorsítótár kapcsolódik hozzájuk. A grafikus alrendszer ATI gyártmány, 500 MHz-en futkároz, 10 MB beépített DRAM-al és 48 utas shader pipeline-nal rendelkezik. Az Xbox 360 (az elődjéhez hasonlóan) egyesített memóriát használ – ezúttal 512 megabájtnyi GDDR3 ramot. Ennyi tech-blabla szerintem első nekifutásra elég is lesz: az Xbox 360 veszettül erős vas, jóval túlmutat a jelenlegi generáción, és persze a jelenlegi high-end pécéken is.

Az Xbox 360 a korábbi pletykákkal ellentétben nem HD-DVD meghajtóról, hanem egy standard, 12-szeres sebességű DVD drive-ról szipkázza magába az adatokat – a játékok duplasűrűségű (max. 9 GB-os) DVD lemezeken érkeznek. A gép beépített merevlemezzel rendelkezik: 20 GB-os szerkentyűről van szó, érdekessége, hogy szabadon kiemelhető – ha jobban megnézitek a képeket, az X360 oldalán / tetején jól látszik, hogy hol lehet ki-be csúsztatni. A kiemelhetőség határozott előny: a vinyót zsebre vágva mentéseket vagy adatokat mozgathatsz a saját és (például) egy barátod gépe között. A memóriakártyák nem tűntek el, ezúttal kettőt használhatunk egyszerre (egyelőre 64 megás kivitelt terveznek, de később nagyobb tárolókapacitású kártyákat is kapunk) – a kontrollerből átkerült a konzol előlapjára a befogadó hely. Apropó, kontroller: mint látjátok, ez is változik. Az új irányító kisebb, könnyebb és nem utolsósorban vezeték nélküli – az Xbox 360 négyet képes kezeli belőlük egyszerre. A fekete / fehér gombok átkerültek a kontroller tetejére (most másodlagos flippergombokként funkcionálnak). Az irányító közepén látható gomb a Guide felületet nyitja meg (erről később). A kontrollerek felismerése / szinkronizálása pofonegyszerű: megnyomod a Connect gombot a gépen, és voila, az X360 villámgyorsan megkeresi és összehangolja a közelében található irányítókat – ezek természetesen sem egymással, sem a hasonszőrű wireless eszközökkel „nem akadnak össze" működés közben.

Térjünk vissza egy kicsit magához a géphez: a szép, zölden világító kör alakú gomb neve *Ring of Light*. A RoL (azon kívül, hogy jól néz ki) egyfajta vizuális visszacsatolást is jelent a játékos felé: négy szeletre lett osztva, mindegyik „szelet" egy-egy kontrollerhez (így egy-egy játékoshoz) „kapcsolódik". Villogva jelzi például, ha lemerülőben van a (normál, vagy újratölthető AA elemeket használó) irányító, illetve ha játék közben online meghívás érkezik egy kis multiplayer mókára. A RoL funkciók programozhatók, így a későbbiekben valószínűleg egyéb, kreatív alkalmazási formákkal / lehetőségekkel is találkozni fogunk.

Az Xbox 360 három darab USB 2.0 bementettel rendelkezik – kettő a gép elején, egy a hátulján. Ezekre csatlakoztathatjuk például az MP3 lejátszónkat, a digitális fényképezőgépünket, vagy a – megjelenéskor még nem kapható, a tervek szerint 2005 végén / 2006 elején debütáló – kamerát is. Az előlapon elhelyezkedő IR (infrared – a távirányítónak) porton kívül a hátsó fertályban kapott helyet az Ethernet csatlakozó és a hibrid, „normál" és digitális kapcsolatot egyaránt lehetővé tévő videó-kimenet is. Nem tetszik a gép előlapja? Nem probléma, cserélhető lesz – az Expón számos vadabbnál-vadabb variációt mutattak be.

A vas bemutatásról térjünk át a szolgáltatások ismertetésére – ezek legalább annyira izgalmasak. Az Xbox 360 egy nagyon jól szervezett, és igen mutatós egységesített kezelőfelülettel rendelkezik – ez lenne a fentebb egyszer már emlegetett Guide. Ezt elérhetjük a gép bekapcsolásakor, a kontrollerről vagy a távirányítóról is. A Guide tulajdonképpen mindent tartalmaz, amire csak szükségünk lehet: itt kapott helyet az összes rendszerinformáció, itt tudjuk menedzselni a gépre feltöltött vagy PC-ről streamelt média-tartalmat, és a természetesen innen kontrolláljuk az Xbox 360 bőséges a korábbinál sokkal több lehetőséget nyújtó online szekcióját is.

Az online jellemzők bemutatását indítsuk mondjuk a Gamer Carddal. A GC egy kibővített játékos-profil: láthatod rajta a Gamertagedet (azaz a választott nicknevedet), beállíthatsz egy mottót, itt lesz feltüntetve a reputációd (azok a játékosok „szavazhatnak" rád, akikkel már játszottál), a gamerscoreod és játékokban eddig elért (kiemelkedő) eredményeid is. A Gamerzone beállításával a saját videojáték-szokásaidat tudathatod a többiekkel. Négy zónába „léphetsz be: az R&R a „csak játszogatok, kikapcsolódok, nincs szükségem profi el-


Kingdom Under Fire: Heroes


Kingdom Under Fire: Heroes


Kingdom Under Fire: Heroes









Gears of War



Gears of War



Project Gotham Racing 3

lenfelekre” hozzáállást jelenti, a Pro a profikat jelöli, az Underground az alternatív utakat keresők zónája lesz, míg a Family az erőszakmentes, gyermekbarát zónában tartja a játékost. A zóna beállítása a matchmakingnél jön jól: ebből, valamint a gamescore-odból szűri le rendszer, hogy milyen ellenfeleket válogasson be melléd egy adott játékban – azaz Family beállítások mellett nem fogsz meghívást kapni egy jófajta Quake 4 vérfürdőre, és vica-versa. A multiplayer viadalok gyors összehozását segíti a (korábbról már ismert) „barátaim listája” szolgáltatás is – ennek mibenlétét gondolom senkinek nem kell megmagyarázni. Itt is történt újítás: nem csak a saját barátaid listáját látod, hanem megnézheted az ő listájukat is. Visszatér a népszerű Xbox-Live Arcade szolgáltatás is: a számos egyszerűbb játékot felsorakoztató Arcade-al az MS az „átlagos” nem-hardcore játékosokat (jellemzően a hölgyeket) akarja kényeztetni.

Az kibővített online szekció új (de annál jelentősebb) része az Xbox Live Marketplace. Az XLM-ről tölthetünk le magunknak minden szépet és jót: bonusz pályákat, fegyvereket, skineket, kiegészítőket és extra tartalmat a játékokhoz, trailereket és játékdemokat, de akár zenét és klipeket / filmeket is. A tartalom egy része ingyenes, másokért fizetni kell majd. A fizetés a dolgok jelenlegi állása szerint több módon történhet: hitelkártyával vagy a szaküzletekben külön megvásárolható pre-paid (előre fizetett, meghatározott mennyiségű kreditet tartalmazó) kártyákkal. A XLM nem csak egy irányba működik: az MS illetékeseinek ígérete szerint eladásra is lehetőség lesz – legyártasz pl. egy pólót a kedvenc játékodhoz, és azt itt árulhatod majd – a részleteke még nem tisztázottak, a magunk részéről erősen kételkedünk benne, hogy konkrét készpénzforgalomra kerülne sor (esetleg itt is a fentebb említett „kreditrendszer” léphet életbe). Ami a legszebb: a szolgáltatások többsége teljesen ingyenes. Kétféle „előfizetési forma” közül választhatunk: a „Silver” alapból jár a gép megvásárlásával, egy fillérünkbe sem fog kerülni. Ezzel a fent felsorolt opciók döntő többsége grátisz használható, nem érhető el viszont néhány bonusz ficsör (pl. a Spectator Mode) és nem tudunk érdemben online játszani. A „Gold” előfizetéséért cserébe jár a teljes tartalom: online játék, és minden elérhető szolgáltatás. A Silver táborba tartozók sem maradnak teljesen online játék nélkül: az előre meghatározott időpontban (tehát alkalmanként) megrendezésre kerülő „Gold hétvégéken” ők is bekapcsolódhatnak pár napra az online multiplayer hancúrozás örömeibe. A már meglévő Xbox-Live előfizetések az X360 megvásárlása után észrevétlenül olvadnak át Gold státuszba – még a Gamertagünket is megtarthatjuk. A két rendszer kompatibilis egymással, azaz tudunk kommunikálni az originiál Xbxon nyomul cimboráinkkal is. A kommunikáció egyébként (az X360 esetében) történhet szövegbevitellel, hang formájában (a régi headseteket problémamentesen lehet csatlakoztatni az új irányítókhoz, de új, vezeték nélküli Communicatort is vásárolhatunk), illetve videóchat-en keresztül – ehhez persze szükség lesz az X360 kamera megvásárlására.

Az Xbox 360 komoly multimédiás képességekkel rendelkezik. A custom soundtrackek összeállítása egyszerűbbé vált: a „beteszem a CD-t, a gép lerippeli, aztán azzal ügyeskedek” rendszer a múlté (a lehetőség megmarad), üdvözöljük köreinkben a sokkal modernebb és kézre állóbb „rádugom az MP3 lejátszómat vagy a pécémet az X360-ra, és hajrá, már szipkázom is át a kívánt fájlokat a gépre” szisztémát. Lehetőségünk lesz filmek közvetlen streamelésére is – egy Windows XP alapú, megfelelő Media Playerrel felszerelt pécéről.

A Microsoft komoly elvárásokat támaszt a fejlesztőkkel szemben: MINDEN játéknak valamilyen szinten Live-kompatibilisnek kell lennie, kötelező ezen felül a legalább négyszeres élsimítás, a 16:9-es képernyő-arány, a 720p, 1080i felbontás, és a Dolby Digital 5.1 hang támogatása – ezek nélkül nem jelenhet meg játék.

Az eddig felsorolt információk biztosak: lássuk a tisztázatlan foltokat, azok közül is elsősorban a visszafelé kompatibilitást. A konferencián kijelentették, hogy lesz ilyesmi, igaz, csak korlátozott mértékben: a legsikeresebb Xbox címekkel (Halo és kompániája…) játszhatunk Xbox 360-on is. A dolgok mikéntje egyelőre nagyon homályos: pletykálnak a játékok újrafordításáról, speciális emulátorokról – a MS meg csöndben van. Meglátjuk, mint ahogy azt is, hogy mik lesznek ezek a bizonyos „sikerjátékok” – remélhetőleg nem csak fél tucat címről van szó.

Szintén nem tudunk semmit a gép áráról: J. Allard az E3 után „300 dollár körüli” fogyasztói árat emlegetett – konkrét összeg még nem hangzott el, pletykálnak mindent a 300 dolcsitól 500 dolcsiig terjedő tartományban.

Az Xbox 360 megjelenési időpontja elég jól körülhatárolható: több mint valószínű, hogy november környékén kerül a boltok polcaira, először az USA-ban, aztán (minimális, két hetes eltéréssel) Japánban és Európában is. A világszintű megjelenés bátor dolog, örülünk is neki – és erősen szurkolunk, hogy jöjjön össze. Nem lesz könnyű: az E3-ra kihozott hardver *nagyon* nem volt végleges, a játékok közül kevés (három-négy) volt *konkrétan*, működés közben kipróbálható – és ezek is alfa fejlesztői gépeken (értsd: két összekötött PowerPC az asztal alatt – ezek a végleges vas teljesítményének 30-40 százalékát nyújtották) futottak. A Microsoftnak nagyot kell sprintelnie, ha ősz elején tömeggyártásba akarja küldeni az Xbox 360-at…

Oké, lássuk a lényeget, azaz a játékokat. Az MS 25-40++ címet ígér év végéig (jelenleg kb. 160 fejlesztés folyik), köztük számos saját projekttel. A *Rare* **Perfect Dark Zero**-ja (ahogy a címe is mutatja) előzmény, a klasszikus N64-es sci-fi FPS-es prequelje. A játék Joanna „szuperügynökké” válásának történetét meséli el. Ennyit, és nem többet árul el a Rare a single player móduszról – az E3-on inkább a multiplayer szekciót mutogatták. A multiplayer számos játékmódja két nagy csoportra osztható: a Deatchmatch a „hagyományos” játékmódokat takarja (DM, TDM, CTF…), míg a *Dark OPs* leginkább a klasszikus Counter-Strikehoz hasonlítható – csapat alapú harc, fegyvervásárlással. Csapattársakban nem lesz hiány, a PDZ jelenleg 50 játékost támogat, de a Rare szeretné feltornázni a számot 64-re. Fegyverek tekintetében is alaposan el leszünk eresztve: összesen huszonnyolc gyilkoló eszköz (plusz opcionális gadgetek) között válogathatunk, mindegyik fegyver másodlagos tüzelési funkcióval is el



Project Gotham Racing 3



Kameo: Elements of Power



Kameo: Elements of Power








Kameo: Elements of Power


Kameo: Elements of Power


Kameo: Elements of Power

lesz látva. Hősnőnk négy weapon-slotba pakolhatja a fegyvereket: a kisebbek egy, a nagyobbak több slotot foglalnak el. A lövöldözést speciális mozdulatok (oldalra gurulás, fedezékbe vonulás) színesítik majd. Az egymás elleni harc mellett a Rare nem kívánja elhanyagolni a co-op módozatot sem (nagyon helyes!). A Perfect Dark Zero-ból akár Xbox 360 nyitócím is válhat – de nem feltétlenül lesz az. A Rare a minőséget tartja szem előtt, akkor adják ki a kezükből a játékot, ha 100 százalékig elégedettek vele.

Még mindig Rare, és egy jó régóta készülő játék: **Kameo: Elements of Power**. A Kameo-nak eredetileg Cube-ra kellett volna megjelennie (2002-ben…), aztán a Rare az MS-é lett, a játék átment Xbox-exluzívba, most pedig X360 nyitócím lesz belőle. Idézzük fel az emlékeket: a Kameo akcióplatformer, a főszereplő elf kishölgy a lakóhelyét megszálló trollokat próbálja kipofozni a bakancsukból. Kameo különféle formákat képes felvenni (átalakulhat például gorillává, gyíkká, farkassá, vagy egy vízi élőlénnyé is), minden formához különböző (fejleszthető) speciális képességek tartoznak. A fejlődés egyértelmű az Xbox verzióhoz képest: ott egyszerre maximum húsz ellenfél lehetett a képernyőn – itt még több száz troll ellen harcol a bájos elf kishölgy, és a környezet is sokkal látványosabban néz ki.

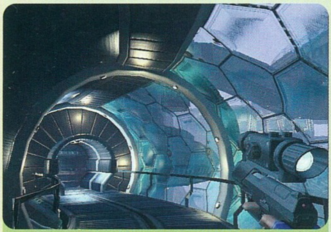
Ebből rettenetesen keveset mutattak, gyakorlatilag csak a főszereplő kisrácot, és az őt „árnyékként követő” (ezt tessék a szó legszorosabb értelmében venni) kék sárkányt láthattuk. Bíztató előjel: a karakterdizájnért Akira Toriyama (Dragon Ball) felel, a Mistwalker az ex-Sonic Teames arcokból alakult Artoonnal (Blinx) közösen fejleszti a játékot. A Kék Sárkány megjelenése még odább van: valószínűleg majd csak valamikor 2007-ben debütál. A Tetsuya Mizuguchi (Rez, Lumminess) által alapított *Q Entertainment* a koreai Phantagrammal fogott össze egy X360-exkluzív erejéig: ez a **Ninety-Nine Nights**. A koreai srácok jelenlétéből és a rövidke (valószínűleg renderelt, de nagyon dögös) videó-ízelítőből kiindulva akció-stratégiával lesz dolgunk – méghozzá a hatalmas (értsd: több ezer fős) seregeket felvonultató, igen látványos fajtából.

Az MS konferencia legnagyobb meglepetése a *Square-Enix* felbukkanása volt. Igen, a patinás japán kiadó Xbox 360-ra is fog fejleszteni: egyelőre a **Final Fantasy XI**-et írják át X360-ra (grafikai és tartalmi változtatások nélkül), de a későbbiekben – gyaníthatóan a gép japán sikerétől függően – további projektek is várhatók tőlük. Látható, hogy a Microsoft ezúttal *tényleg* komolyan veszi a japán piac igényeinek kiszolgálását.

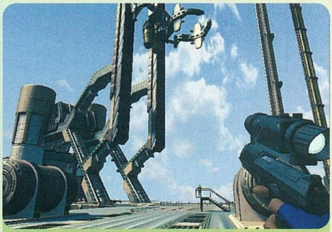
intenzív akció és félelmetesen részletesen kidolgozott környezet: olyan, mint ha az Aliens-t keverték volna némi Warhammer 40K-val, és behelyezték volna egy hatalmas, gótikus épületekkel teletömött városba. Megjelenni jövőre fog – várjuk!

A Microsoft másik nagy sikervárományosa, a nyitócímnek szánt **Project Gotham Racing 3** egy viszonylag rövid videó formájában tette tiszteletét – szép volt, jó volt, és valószínűleg renderelt volt (azért várjuk ezt is, az előző két rész nagy kedvencünk). A **Halo 3** csak említés szintjén volt jelen – maga Bill Gates jelentette ki, hogy a játék megjelenését a PS3 premierjével fogják ütköztetni (más Microsoftos források pár nappal később ebben már nem voltak olyan biztosak – majd meglátjuk…)

Ennyit a következő generációról – a többi X360-as címmel a kiadójuknak szentelt oldalakon foglalkozunk. Jellemző, hogy csak az utolsó bekezdést szenteljük az egyes számú Xbox-nak – az MS ugyanis gyakorlatilag *semmilyen* saját gyártású újdonságot nem mutatott be rá. Láthattuk (most már sokadszor) a **Conker: Live & Reloaded**et (még mindig aranyosan brutális multiplayer mókának tűnik, és az eredeti N64-es single player módusz újrafeldolgozását is


Perfect Dark Zero


Perfect Dark Zero


Perfect Dark Zero

Korábban már hírt adtunk róla, hogy az MS ügyesen maga mellé állított pár neves japán fejlesztőt. A **Lost Odyssey** a Square-t tavaly otthagyó, és új céget (Mistwalker) alapító *Hironobu Sakaguchi* (Final Fantasy nagymester) RPG-je – és valami átkozottul jól néz ki. A játék főszereplője a halhatatlan, ezer éve élő Kaim Argonar – a Lost Odyssey-ben az ő történetét követhetjük végig. A környezet némileg hasonlít az FF hetedik / nyolcadik részére: standard fantasy világ keveredik a magas szintű technológiával. A technológiai revolúciót egy titokzatos varázstárgy indítja be – valószínűleg ez is nagy szerepet kap majd a sztoriban. A zenét az FF-sorozat állandó (most már csak ex) komponistája Nobuo Uematsu szerzi. Megjelenés: erős egy év múlva, az Elveszett Odüsszeia az eddigiek alapján *nagyon* ígéretes játéknak tűnik. A Mistwalker másik X360-exkluzív RPG-je a **Blue Dragon**.

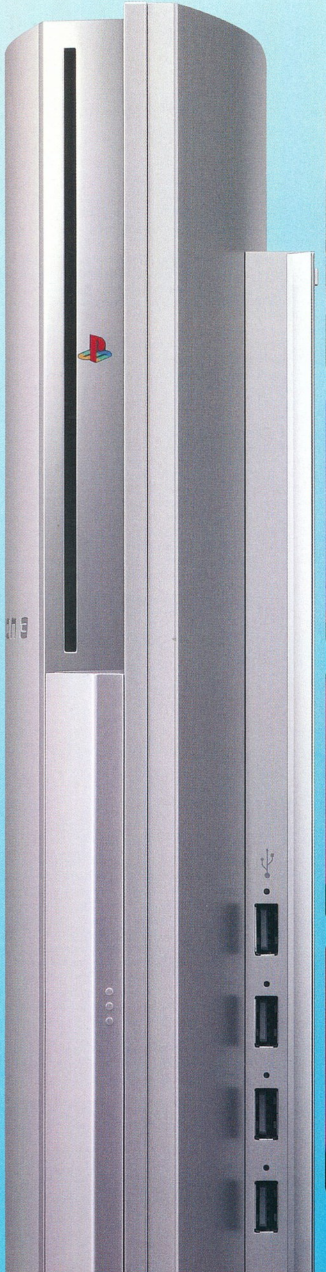
Itt van aztán a **Gears of War** ami egyértelműen a leglátványosabb Xbox 360-ra bemutatott játék volt az idei Expón. Az Epic third person lövöldéje valami földbedöngölően jól néz ki: a hármas sorszámú Unreal motor elképesztően élethűen varázsolja a képernyőre a durvulens akciót. Idő: a távoli jövő, hely: a valaha békés, de most a föld mélyéből előmászó Locust Horde (Sáska Horda) által szaggatott Sera planéta. A sáska-szörnyekkel a Coalition of Organized Governments katonai szárnya, a Gear alakulat veszi fel a harcot. Főhősünk, Marcus Fenix ezen alakulat oszlopos tagja – és társaival együtt alaposan oda készül csapni a szörny pajtásoknak. A Gears of War erősen épít a csapatalapú harcra: az Epic epikus (hehehe) co-op játékmódot ígér – szóló kommandózás esetén pedig elsőrangú AI által irányított csapattársakat. A GoW legnagyobb vonzereje az

szívesen fogadjuk) és a tavaly bejelentett **Kingdom Under Fire: Heroes**-t (a KuF-folytatás hozza az első rész által felállított magas minőséget, sőt túl is szárnyalja azt – ezúttal egyszerre 200 karakter hadakozhat a képernyőn, és a kibővített, hat játékos támogató online multiplayer is határozottan pozitív bonusz), és kész, ennyi. Nem véletlen a gyenge felhozatal: a Microsoft augusztus elsejétől nem vesz át több GPU-t az Nvidiától – ez pedig egyértelműen az Xbox gyártósorok hamarosan bekövetkező leállása felé mutat. Ahogy elfogynak a grafikus alegységek, nem készül több Xbox, kiárulják a raktárkészleteket, és viszontlátásra. Ez nem jelenti azt, hogy megszűnne a gép szoftvertámogatása: a külsős fejlesztők az MS ígérete szerint még jövőre is számos játékot hoznak ki az eredeti Dobozra. Jöhet a következő generáció…

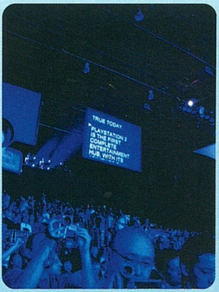


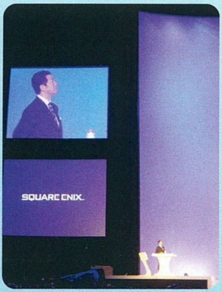


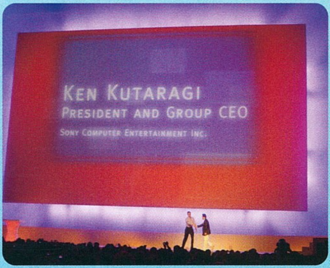


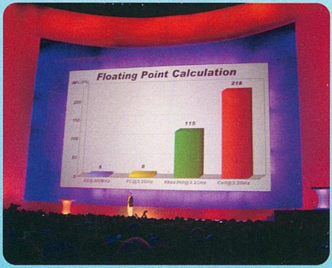


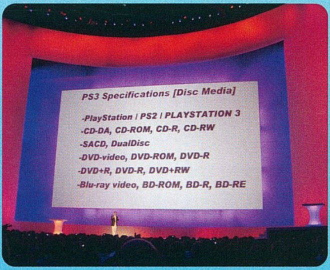






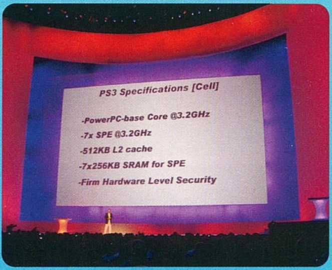












PLAYSTATION 3



EyeToy: Play 3


Jak X: Combat Racing


Neopets: The Darkest Faerie

SONY

A Sony E3-as sajtókonferenciáját (magyar idő szerint) hétfőn éjfélkor tartották a szokásos kedd helyett – az időpont előbbre hozásában valószínűleg nagy szerepe volt az Xbox 360 korai MTV-s debütjének. A Sony a várakozásoknak megfelelően (a kötelező öndicsőítő „piacvezetők vagyunk, de nagyon" szólamok után) gyorsan rátért a lényegre: bemutatták a cég következő generációs konzolját, a **Playstation 3**-at.

Dizájn tekintetében a Sony (az MS-hez hasonlóan) a lekerekítettebb formák felé mozdult el: a PS3 külső megjelenése egyfajta logikus evolúció az elődhöz képest – a PS2 alapvető stílusjegyeit oltották át egy modernebb, mai szemmel nézve tetszetősebb formába. Egyszerűség és elegancia – a Sony mindig is tudta, hogyan kell kinéznie egy szórakoztatóelektronikai eszköznek.

Szaladjunk át gyorsan a Playstation 3 technológiai jellemzőin! A PS3 szívét a 3.2 GHz-en ketyegő Cell processzor alkotja, ez pedig brutális 218 gigaflopsos lebegőpontos teljesítményt képes kipréselni magából. A GPU többféle kártyaolvasó (Memory Stick standard / Duo, SD standard / mini, CompactFlash), 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p, 1080i felbontások támogatása, Dolby Digital 5.1 és DTS hang-szabványok. Kimenetek / bemenetek garmadája: hat darab USB 2.0 port (négy elöl, kettő hátul), teljes körű WiFi support, Bluetooth 2.0 támogatás, dupla HDMI out (azaz: két darab HDTV-re is ki lehet kötni), analóg AV MULTI out (a „normál" tévékhez), egy gigabites hálózati Ethernet port. Kontroller: egyelőre prototípus, a látottak alapján a gombkiosztás és az alapvető méret megegyezik a Dual Shock 2-vel, csak a forma más – leginkább egy bumerángra hasonlít. A PS3 kontrollerek bluetoothon keresztül csatlakoznak a géphez – a gép hét (!) darab irányítót képes egyszerre kezelni. A gép *elvileg* 2.5 inches (a pletyók szerint 160 gigás) kivehető merevlemezzel rendelkezik – az E3 után egymásnak ellentmondó nyilatkozatok láttak napvilágot arról, hogy alapban jár-e a géphez, vagy külön kell megvásárolni. Premier: 2004 tavasza – egyelőre nem tisztázott, hogy *hol*. Japán, Amerika, Európa, világpremier? Az arról szintén nem esett szó. Az E3 után mondtak mindent 300-tól 500 dollárig bezárólag – az árszabás hivatalos bejelentésére valószínűleg legalább év végéig várnunk kell.

A gép bemutatása után a Sony néhány határozottan impresszív technológiai demoval állt elő. A PS2 bejelentésekor egyszer már bevetett kacsák ismét feltűntek: a Cell előbb egy, majd kettő, majd öt, majd tíz... a végén pedig több ezer gumikacsát úsztatott egy kádban (LoD technológia – „Lots of Ducks", jó poén! :-), EyeToy segítségével vizet mertek és öntöttek egyik pohárból a másikba (nagyon komoly!), bemutatták a PS3 vizuális teljesítményének mélységeit (Octopus doki modellje a Spider-Man 2-ből – valós időben megjelenítve és mozgatva), tettek egy kitérőt a multimédiás szekció felé (több tucat mozgókép egyszerre, egy képernyőn jó minőségben; poénos Spider-Man / Gran Turismo 4 videómontázs – a Cell tényleg tud valamit...). Ott volt aztán az Epices srácok Unreal-bemutatója. A bemutatott szekvenciát két hónap alatt dobták össze: futurisztikus környezet, állig felfegyverzett spacemarine egy agresszív robot ellen – veszettül látványos volt, és ráadásul valós időben futott. Az Unreal-technológiával egyben a Sony „a PS3-ra egyáltalán nem nehéz fejleszteni" mantráját is igazolni akarták: a jelek szerint a következő generációs Sony masina egy kategóriával barátságosabb bestia lesz (fejlesztői szemszögből), mint az elődje volt. Nem esett szó a PS3 online képességeiről: valószínűleg ez az a szekció, ahol a Sony elég nagyot kíván még dobni – az


Genji: Dawn of the Samurai


Genji: Dawn of the Samurai


Genji: Dawn of the Samurai

Nvidia fejlesztés: a grafikus alegység neve RSX „Reality Synthesizer", a GPU 550Mhz-en, a hozzá csatolt 256MB GDDR3 VRAM pedig 700 Mhz-en ketyeg,a lebegőpontos összteljesítmény itt 1.8 TFlops – ez egy kategóriával meghaladja két, SLI üzemmódban dolgozó GeForce 6800 Ultra teljesítményét (érdemes megjegyezni, hogy a két PC-s kártya úgy 1000 dollárba fáj...). A PS3 256 megányi XDR rendszermemóriával rendelkezik, 3.2 gigahertzen. A meghajtó a korábban pletykált Blu-Ray, az „újgenerációs" adathordozó a DVD tárolókapacitásának hatszorosát tudja felmutatni – a meghajtó lefelé kompatibilis minden lényeges (CD-DA, CD-R, CD-RW, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW) szabvánnyal. Maga a PS3 is kompatibilis visszafelé: problémamentesen lejátssza a PS1 / PS2 játékokat. Fejlett multimédiás képességek:

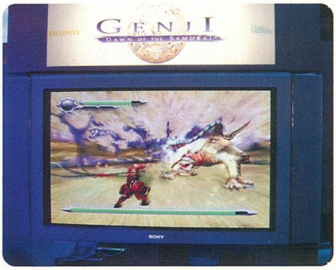
Egyelőre ennyi, hölgyekurak. Tudod, tudom, mindenkiben ott motoszkál a nagy kérdés: az Xbox 360 vagy a PS3 „erősebb"? A kérdésre MOST még nem lehet egyértelmű választ adni. A Microsofthoz hasonlóan a Sony sem tudott végleges hardvert kihozni az Expóra: a bemutatók fejlesztői rendszerekről (értsd: pécékről) futottak. A RSX (a grafikus alrendszer) még nincs kész (majd valamikor nyáron), a devkitek sem véglegesek. A Sony konferencián egy olyan grafikont mutogattak, ami a PS3 *elméleti* összteljesítményét hasonlította össze az X360 teljesítményével. Eredmény: duplázás, a PS3 javára. Két nappal később a Microsoft is előállt a maga grafikonjaival: ugyanaz, más szemszögből – fordított arányok. Azaz: Sony szemfényvesztés vs. Microsoft porhintés. Durva marketingduma mindkét részről, *erre* még nem lehet véleményt alapozni. Meglátjuk...

X360-stratégia fontos része az online közösség minél erősebb összebarkácsolása, nekik is sem szabad lemaradniuk. Az eddig (említés szintjén) elhangzott ficsörök (videochat, videoblog, a XBL-hez hasonló „barátságos" kezelőfelület) minden esetre biztatóak.

Az utolsó technológiai bemutató átvezet minket a Sony következő generációs játékkínálatához: a *Square-Enix* a **Final Fantasy VII** intróját prezentálta – felújítva, az Advent Children vizuális világát idéző grafikával, (állítólag) valós időben. FFVII remake PS3-ra? Egyelőre tagadják, de szerintem csak sumákolnak... Egy biztos: lesz Final Fantasy Playstation 3-ra, mint ahogy lesz új **Grand Theft Auto** és **Metal Gear Solid 4** is – utóbbiról a *Konami* szekcióban szólunk bővebben (a Sony PS3-exkluzívot ígér mindkét esetben).









Pursuit Force



Pursuit Force



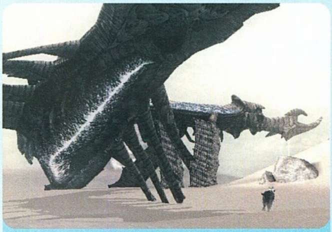
Sly 3: Honor Among Thieves

Hogy néznek ki a Playstation 3 játékok? A konferencián látott videók alapján *kegyetlenül jól*. „The true next generation" – írta az egyik angol online lap, mi pedig tökéletesen egyetértenénk, ha… Ha biztosak lennénk benne, hogy a konferencián bemutatott anyagok valóban létező, valós időben futó játékok voltak. Valószínűleg nem voltak azok, illetve: némelyik az volt, némelyik meg nem. Itt van például a **Killzone 2**. D-ö-b-b-e-n-e-t. Olyan szinten odavert *mindent* grafikailag, hogy alig lehet rá epikus jelzőket találni. DE: szinte biztos, hogy előre renderelt volt. Egész egyszerűen képtelenség, hogy a nem véglegesített hardverrel ilyesmit (valós időben) meg tudtak volna csinálni. Annyira *tökéletes* volt benne minden – az akció, a látvány, az időzítés – hogy… áhh, nem ragozom tovább. Hasonló a helyzet az *Evolution Studios* (WRC széria) által gyártott off-road autóversennyel, a **MotorStorm**mal is. Látóideget szaggató dinamizmus, fröcskölő sár, millió darabra hulló, hálivúdi blockbustereket megszégyenítő módon megsemmisülő járgányok, istentelenül komoly fizika – de valószínűleg ez is render. A Sony ezekkel a videókkal gyaníthatóan azt akarta bemutatni (a megjelenés előtt egy évvel) hogy miképp fognak kinézni (illetve: szerintük miképp fognak kinézni) a PS3 játékok. Szemfényvesztés? Az bizony. Szükség volt rá? De még mennyire! A Microsoft leültetett egy kényelmes fotelbe, melléd rendelt két dögös bombázót, akik a kezedbe nyomtak egy finom koktélt, és mindenféle izgalmas dolgokat suttogtak a füledbe. A Sony odalépett hozzád, és gyengéden, de határozottan a mellkasodba szúrt egy adrenalin-injekciót. A jelszó: sokkolni és lenyűgözni, bármi áron. Ez háború, támadni kell, nem szabad válogatni az eszközökben: a gyengék és életképtelenek az első nap golyót kapnak a fejükbe. Remélem érthető az analógia…

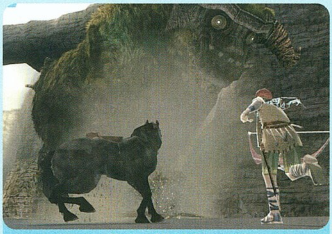
A saját gyártású nextgen Sony-kínálat (a nem saját gyártású, más kiadók által tető alá hozott produktumokról a megfelelő helyen szólunk) többi része is megkapó volt, ha nem is annyira arcba mászóan, mint a fent említett két játék. A **Vision Gran Turismo** nem játék volt, hanem a GT-team „víziója" arról, hogy miképp képzelik el a sorozat jövőjét (a prezentáció erősen épített a PS2-es GT4 motorra): több autó, „valódi" nézőközönség, hatalmas belátható terület, még jobb fizika. A **Warhawk** a rövidke videó alapján ütős futurisztikus űrhajós-repülős lövöldének tűnt, ami *rengeteg* (értsd: több száz) légi járművet, komplett flottákat mozgatott egyszerre, csúcskategóriás grafikai megvalósítás mellett. A **Formula One** (szerintünk renderelt) trailere megmutatta, merre fejlődik a virtuális F1-versengés: a korábbinál sokkal részletesebb modellek, és látványosabb ütközések felé. Az **Eyedentify** érdekes koncepciót mutatott be: két szexi ügynökcsaj akciózott, a játékos pedig *szerepelt* a játékban – ha lányok eligazítást kértek, a Te arcod (a játékos arca) jelent meg a képernyőn, és így adhattál nekik tanácsot a teendőkről (ügyes ötvözése a klassz grafikának és a multimédiás képességeknek – plusz a következő generációs EyeToynak, persze). **The Getaway**. Nem a konkrét harmadik rész, hanem egy újabb technológiai bemutató arról, hogy mire képes a PS3 a „GTA" zsánerben. London belvárosának részletesen lemodellezett mását láthattuk, élethű forgalommal, az utcákon zajlott az élet, a kamera abszolút meggyőző mélységélesség-effekteket produkált – jól nézett ki, na.

A konferencia annyira a Playstation 3-ról szólt, hogy a PS2 / PSP kínálatról szinte nem is esett említés. A PS2 jól fogy (az E3 után két héttel szállították le a *kilencvenmilliomodik* Playstation 2-t), és a PSP biznisz is a tervek szerint alakul. A konferencián a Sony egyetlen PS2 játékkal fogalakozott részletesen: a **Final Fantasy XII** új introja a szokásosan magas minőségű átvezető animációkból lett összevágva (bővebb infókért lapozz az idei Square-Enix kínálatnak szentelt oldalra). Ha a konferencián nem is, a Sony E3-as erődítményében bőven akadt PS2 (és PSP) játék, bizonyítva a cég korábbi kijelentését – a PS3 premierje után sem felejtik el a PS2-t, a „régi gépet" még három-négy évig kívánják aktívan támogatni.

Kezdjük a Sony PS2-es kínálatával. Az **EyeToy: Play 3** a szokásos minijáték-kollekció: ezúttal inkább a sportokra fókuszálva – tekézhetünk, de bekapcsolhatjuk magunkat a strandröplabda örömeibe is. Ezen kívül pár igazán bizarr játék is feltűnik a kínálatban, a kedvencünk a „terelgess egy nyúlós, színes pacát a képernyőn" kódnevű színes-szagos minijáték volt. Novemberben közepén jön. A **SpyToy** egy fokkal érdekesebb alkalmazása a kis mozgásérzékelős kamerának: egy csavaros kémtörténet kellős közepébe csöppensz, ahol a szó legszorosabb értelmében te alakítod az ügynököt. Ejtőernyővel közelítesz a célponthoz, megválaszthatod, hogy miképp akarsz behatolni a komplexumba, információkat gyűjthetsz, zárakat és biztonsági rendszereket törhetsz fel – mindezt az EyeToy aktív használatával. Érdekes cucc, szemmel tartjuk a szeptemberi premiert. A **WRC Rally Evolution** a szokásos „még többet, még jobbat, még gyorsabban" folytatás: több autó, jobb törésmodell, jobb grafika, jobb irányíthatóság, jobb hanghatások – szép, szép, de most már lassan abba lehetne hagyni ezt a sorozatot, mert az ikszedik rész után maximum a statisztikák változnak, a játékélmény nem. Ami pluszt jelenthet: a játék állítólag képes lesz együttműködni a PSP-s **WRC**-vel. Rally fanatikusok előnyben, a többiek szerintem nem erre fogják költeni a pénzüket idén novemberben (akkor jön ugyanis). A Sony két, kifejezetten gyerkőcöknek szánt akció-kalanddal is kirukkol az idén, mindkettő a népszerű *Neopet* univerzumon alapul. Mi az a Neopet? Tulajdonképpen egy weboldal (1999 óta működik), ahol a saját cuki lényecskéd legyártása után harcba küldheted azt a többi cuki élőlény ellen. Pokémon? Igen, valami olyasmi, csak fantasy környezetben. A **Neopets: The Darkest Faerie** jópofa akció-RPG, ahol egyszerre ketten vághattok neki a kalandoknak: a történetben nagy szerepet kapnak a többféle elementál-osztályba sorolt varázslatok – ezeket a fegyvereidre kell „ráolvasnod", és kitapasztalnod, hogy melyik szörny ellen mi működik a legjobban. (Pokémon, megint… :-) A **Neopets Petpet Adventure: The Wand of Wishing** viszont inkább egy third person akciójáték, melyben a Neopetek állatait a Petpeteket (micsoda nevek!) kell bevetnünk a kívánt cél érdekében – a másik anyaghoz hasonló, über-kawaii grafika kíséretében. (Mindkettő megjelenik PSP-re is, vaskos WiFi multiplayerel megtámogatva.) Év végén jönnek.



Shadow of the Colossus



Shadow of the Colossus



SpyToy









SOCOM 3: US Navy SEALS



SOCOM 3: US Navy SEALS



SOCOM 3: US Navy SEALS

A **Genji: Dawn of the Samurai** az idei PS2-es felhozatal egyik legszebb játéka volt. A fejlesztői székben a *Game Republic* (Yoshiki Okamoto, a Street Fighter apukájának új cége) csücsül, és az urak igazán kitettek magukért – minden tekintetben. A tizenegyedik században játszódó szamuráj történet két főszereplője (Yoshitsune és Benkei) látványos mozdulatokkal aprítja az ellent. A két karakter különbözik egymástól: Yoshitsune a gyorsabb, Benkei az erősebb. Hatalmas kapu tornyosul előtted? Yoshitsune megmássza, Benkei pedig betöri. A harcrendszer jól eltalált, különösen a kombókba fűzhető támadások néztek ki jól – az akciót ráadásul RPG elemek (gyűjthető és fejleszthető tárgyak / fegyverek) színesítik. Az Államokban év végén jelenik meg – nálunk valószínűleg csak jövőre. A Sony „minden évben megjelenik egy új epizód" triászának két tagjáról már szóltunk: a **Jak X: Combat Racing**ről, és a **Sly 3: Honor Among Thieves**-ről a Konzol előző két számának hírrovatában olvashattok részletesebben – az E3-on nem hangzott el plusz információ. Láthattuk viszont mozgásban a **Ratchet: Deadlocked**ot. Clank nem szerepel, a történet viszont új irányt vesz: Ratchet egy brutális „valóságshow", a Dreadzone aktív szereplőjeként küzd az életéért. Mint sejthető, durva fegyveres viadalról van szó. A objektívák mellé pontrendszer társul, pontokat a minél látványosabb győzelmekkel (fejlövés, modolt fegyverek okos alkalmazása) tudunk gyűjteni. Októberben jön.

A **SOCOM 3: US Navy SEALS**-ről is volt már szó korábban – de most játszani is lehetett vele. Jelentem: ez az eddigi legjobb SOCOM, a sorozat rajongóinak érdemes lesz széttörni a malacperselyt. A csapattársaink és az ellenfék AI-je sokat fejlődött, a többféle használható jármű és harmincféle fegyver (utóbbiakra húszféle kiegészítőt – távcsövet, éjjellátót, gránátvetőt – szerelhetünk) pedig további finom krémet pakolnak a már alapból is kívánatos tortára. A multiplayer módusz (a sorozat fő vonzereje) robosztusabb, mint valaha: 16 helyett egyszerre 32 játékost támogat, és ennek megfelelően epikus, hatalmas kiterjedésű térképek is szerepelnek majd a kínálatban. Tovább bővítik a közösségi szolgáltatásokat: a játék saját fórummal, e-mail rendszerrel és ranglistával rendelkezik majd. A SOCOM 3-at fejlesztő Zippernél még agyalnak a pluszban (ingyen letölthető) pályákon – jó lenne, mindenki szeretné, de merevlemez kéne hozzá – ez pedig ugyebár nincs ott minden PS2-ben. Pontos megjelenési időponttal tudunk szolgálni: szeptember tizenharmadikán lesz megvásárolható a kis aranyos. A Sony-szekció legmívesebb játékáról, a **Shadow of the Colossus**-ról ismét csak örömódákat tudunk zengeni: művészi grafika, hatalmas, eget és földet rengető óriás-ellenfelek, dinamikus játékmenet, és valami elképesztően jó zene – legszívesebben kitéptük volna a gépből (hazavitel céljából :-) az ICO-csapat új játékát. Sajna a hazavitelre egy darabig még várnunk kell: egészen szeptember végéig.

és – csavar következik – fogadásokat lehet kötni rá. A fogadásokat az első fél perc után véglegesítik, tehát lehetőséged van a taktikázásra: a harc elején „veretheted magad" egy darabig, így a közönség ellened fogad – aztán jól lecsapod az ellenfelet, és besöpröd a nagy pénzt. Ügyesebben is taktikázhatsz: sérüléseket tetethetsz – ezzel vigyázni, kell, mert a közönség elég hamar észreveszi, hogy csak színészkedsz. Októberre várjuk. Kint volt az Expón (az egy korábbi hírrovatban már kitárgyalt) **Pursuit Force** is: autós-üldözős cucc, három bűnbandát kell megfékezned tucatnyi misszión keresztül. Először beéred az üldözött járgány (autóval, motorral, de helikopterre is felkapaszkodhatsz), előrántod a fegyvert, leamortizálod a célpontot és átugrasz rá. A szitu innen válik izgalmassá: bunyó a tetőn, a harc a kormányért, bucskázás a kerekek között – piszok látványos, tisztára, mint egy komolyabb akciófilmben. Az Expo kellemes meglepetése: Daxter. A bejelentéskor mindenki elkönyvelte magának, hogy gyors bőrlenyúzás lesz a dologból – ezzel szemben egy egyedi, sok jópofa ötletet felvonultató (és nem utolsósorban gyönyörű) akció-platformert kaptunk. A **Daxter** az első és második Jak epizód között játszódik – Daxter barátunk éppen rovarirtóként tengeti a mindennapjait. Ennek megfelelően egy légycsapóval és egy spray-vel van felfegyverezve – a két eszköz kombinálásával számos egyedi mozdulatot tud végrehajtani. Sok ugrálás, sok csapkodás, némi lopakodás, egyszerűbb puzzle-ök – a műfajt ugyan nem váltja meg, de valami átkozottul jól össze van rakva. Egy darabig még várnunk kell rá: 2006 első felére datálják a megjelenését. A **SOCOM: U.S. Navy SEALS Fireteam Bravo** a SOCOM 3 PSP-re átértelmezett verziója: a pályák és a fegyverek szinte teljesen ugyanazok, sőt, még „átjárhatóság" is van a két játék között – egyes objektívák teljesítésével (és a két gépet szinkronizálva) változnak a feladatok a másik verzióban. A PSP-s SOCOM teljesen korrektül néz ki, a játékmenet (a megnövelt célzásrasegítés ellenére) igen hasonló ahhoz, amit PS2-n már megismerhettük. Megjelenés: valamikor novemberben.


The Con


WRC Rally Evolution


Ratchet: Deadlocked

single palyer módusz egymás mögé fűzött összecsapásokból áll: itt AI csapattársak segítik hősünket. Az AI játékosok magukban is elég jól boldogulnak, de szükség esetén parancsokat is adhatunk nekik (a D-pad segítségével). A single player küzdelmek szerencsére nem csak gyakorlásként szolgálnak a multiplayerhez: a szériát jellemző humor és a jófajta átvezető animációk megmaradtak. Ennek ellenére a jelek szerint a multiplayer lesz az igazi móka. Nagyon részletesek modolhatók a fegyverek! Példák: ice shotgun – ez jéggé dermeszti, majd darabokra tépi az ellenfelet. Vagy itt van a HL2-ben látott szerszámhoz hasonlóan funkcionáló rakétavető – kiereszted a raksit, és irányítani tudod levegőben. Az multiplayer módusz több új játékmódot vonultat fel: az E3-on a Conquestet mutogatták. A Conquest az előző rész Siege-ének továbbfejlesztett változata: a teljesítendő

Oké, térjünk át a PSP kínálatra! A Sony viszonylag kevés saját fejlesztésű játékot hozott ki az Expóra – de azok legalább jók voltak. A **The Con** egyedi verekedős anyag: nem oldalról, hanem egy módosított third-person perspektívából látod a harcosod (húsz előre legyártott karakter közül választhatsz, de saját embert is kreálhatsz). A környezet és a stílus a Fight Clubra emlékezetet: a harc brutális,

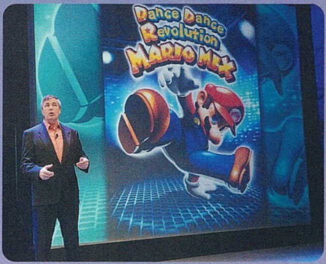




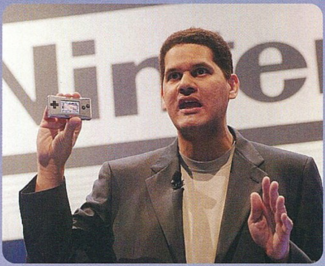










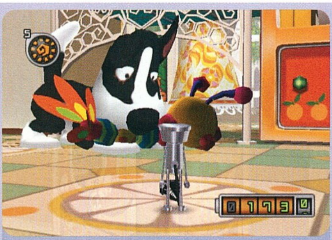






NINTENDO REVOLUTION


Battalion Wars


Chibi-Robo


Fire Emblem

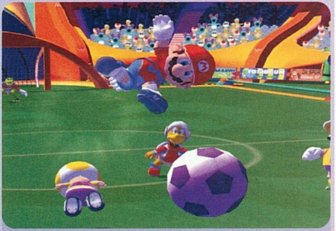
NINTENDO

„Japánország" szülöttei, a hagyományokat őrző neo-sógunátusban a játékvilág felett uralkodó **Nintendo** a pre-E3 konferenciát ezúttal is a konkurencia prezentációi után, kedd reggel, ottani idő szerint 9 órakor tartotta meg, bő 40 perces késés, a közönség számára pedig egy teljes Burnout 3 soundtrack leadását követően. *[A végén nagyjából negyed óráig a Kaiser Chiefs „NaNaNaNaNa" című nótáját adták, megállás nélkül. ÖRÖKRE bevésődött az agyunkba... –liquid :-]*

A házigazda szerepét az idei esztendőben is a megtermett, a tavalyi erőteljes beszéde után kultfigurává avanzsált Reginald „Regginator" Fils-Aime vállalta magára, aki ezúttal is a lehető legnagyobb vehemenciával adta elő a súgógépek kijelzőiről legördülő, bő 1 órás előadás szövegét. Érezhetően visszafogottabb, kevésbé teátrális, mint azt a nagy N-től megszokhattuk: a vezetőség kivárta, mivel rukkol elő a Sony – Microsoft páros, és csak ezek után döntöttek afelől, hogy mit húznak elő a tarsolyból. Reggie már az első percekben megragadja az alkalmat, hogy piros pöttyös labda módjára rúgjon bele a konkurenciába. A 360, 8 GHz mellé (Xbox, valaki?) egy új számot óhajt helyezni: kettő. A Nintendo a játékiparba történő belépése óta pontosan 2 milliárd szoftvert értékesített világszerte, beleértve a belső és külső fejlesztéseket. Kis áttekintés a cég masináinak evolúciójáról, számadatokkal alátámasztott hátba veregetés, a revolúció és a korábbi kapuk ledöntésének hangsúlyozása. Előtérbe kerül a handheld ágazat, a PSP „gyenge" debütálásának, a DS elsöprő sikerének kihangsúlyozása. Nem egyszerű szócsata, a hatalmas kijelzőkön terebélyes grafikonok óhajtják bebizonyítani a DS egyeduralmát, az eladott játékok száma magasan verik a Sony konkurens gépezetén értékesített termékeket, főleg úgy, hogy a szintén japán újonc még nem látogatott el az öreg kontinesre („A Sony problémái nem az enyémek, oldják meg maguk!" – Reggie bekeményít). A formabontónak szánt szürke igásló kerül a középpontba, a jelenleg kizárólag a szigetországban megvásárolható Electroplanktonnal megtámogatva. A stílusteremtő informatikai műalkotás már ismert, nincs se sztorija, küldetései vagy épp végcélja, egyetlen erőssége a puszta szórakoztatás, amit új „zeneművek" kreálásával ér el. Éppen ezért a darab az ismert DJ, David Hollands apartmanjában landolt egy kis időre, hogy az úr felfedezhesse és felhasználhassa egy kísérleti jellegű zenemű kialakításához. A színpadra hirtelen egy DJ pult kerül, mögötte Daviddel, aki két DS segítségével egy bő két perces kompozícióval prezentálja a figyelemre méltó játékban rejlő lehetőségeket. Érdekes, néha kissé kaotikusnak tűnő előadás, a kérdés azonban még mindig áll: mikor fog ez végre nálunk is megjelenni? *[Én mondjuk határozottan el tudom képzelni az életem nélküle – liquid :-]*


Geist


Mario Baseball

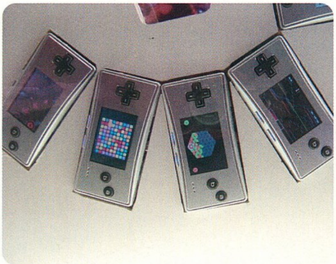

Super Mario Strikers

A szó ismét Reggié, végre komolyabb vizekre evez. Nintendo Wi-Fi Connection a Gamespy támogatásával. A gőzerővel készülő hálózat az N eddigi legkomolyabb lépése az online világ felé, a Gamecube szűkös képességei után a DS erőteljes multiplayer komponenssel debütált, kihasználására nem került sor – eddig. A rendszer három problémát abszolvál: nincs előfizetési díj, a first party szoftverek teljesen ingyenes kikapcsolódást nyújtanak, ráadásul a bajusz összeakasztása akár az interneten keresztül, a világ számos pontján elhelyezkedő játékossal is végbemehet. Erőteljes támogatást élvez már most is az alapvetően hotspotokra támaszkodó szisztéma. Jelenleg több mint 20 fejlesztő munkálkodik valamilyen Wi-Fi képességekkel felvértezett projecten, köztük olyan tapasztalt és fontos szerepet betöltő titánokkal, mint az Atari, a Bandai, a Capcom, a Konami, a Namco vagy épp a Square-Enix. Az őszre datált beélesítési folyamatot elsőként a Mario Kart DS és az Animal Crossing DS használja ki, de a későbbiek során tucatnyi produktum várható erőteljes többszereplős képességekkel felvértezve.

Folytatódik az időhúzás, a G4 (szőke) háziasszonya Myamoto-val karöltve hihetetlenül gyatra és nevetséges mellékzöngével mutatja be akció közben a PAL és NTSC területeken szeptember magasságában várható **Nintendogs** angolul kommunikáló verzióját. Hol van már a Revolution? Sajnos arra még várni kell, az eseményeket váratlan fordulat zavarja meg: az emlékezetes tavalyi E3-as DS prezentációból ismerős jelenet ismét lejátszódik. Reggie a belső zsebébe nyúl, nagy nehezen pedig egy apró szerkezetet varázsol a tenyerébe: hölgyek urak, íme az E3 előtt hetekkel pletykált „új" Nintendo hardver, a **Gameboy Micro**. Nevéhez hűen rettenetesen kicsi, durván feleakkora mint egy iPOD, alig pár centivel szélesebb, mint egy szabványos GBA cartridge. Sajnos nem új technológiáról van szó, az őszre datált kis masina nem több egy újradizájnolt GBA-nál, extrák nélkül. Se multimédiás képességek (egy mp3 kompatibilitásnak roppant mód örültünk volna), se komolyabb újítások, mindössze csak egy Playstation One / PS2 Two-nál megfigyelhető átszabásnak lehetünk a szemtanúi. Ezek után érthető az éves pénzügyi konferencián elhangzott erőteljes Gameboy Advance támogatás, ám feltennék az egy millió dolláros kérdést (amit pár hasábbal arrébb ismét a nyájas olvasónak szegezünk): ki fogja ezt használni? Aki GBA-t akart venni az már megtette, aki komolyabb handheld élményre vágyik inkább DS-re ruház be, ami szintén befogadja az előző konzol termékeit. Csalódást okozott a Nintendo, de ez még semmi az ezt követő hidegzuhanyhoz képest...

Rövid GBA / DS termékbemutató mozgóképek formájában, majd az előadóteremben ismét megjelenik a Nintendo prezidentje, az idei GDC-n egyszer már nagyot remeklő *Satoru Iwata*. Az úriember nem húzza tovább az időt, a pattanásig feszült idegek és a lelombozott közönségnek megadja azt, amire oly régóta várt: **Nintendo Revolution** (stílszerűen ez is az öltöny legmélyéről kerül elő). A prototípus hihetetlenül kicsi, a végleges termék pedig még ennél is kisebb lesz(!), várhatóan 3 DVD (tok) nagyságú. Mind vertikálisan, mind horizontálisan életképes. A végleges küllem még nem eldöntött, de az már biztos, hogy a fekete színben pompázó konzol designerei sem álltak a helyzet magaslatán, autórádióhoz (lovas kolléga által kiötlött titulus) jobban hasonlít, a drága mint TV alá helyezendő kiegészítőhöz. Kezdjük a fekete levessel: DVD-t csak és kizárólag egy külső egység beiktatá-

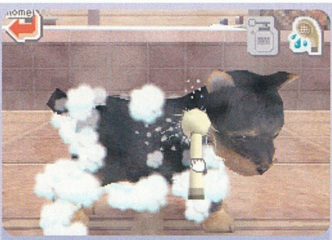




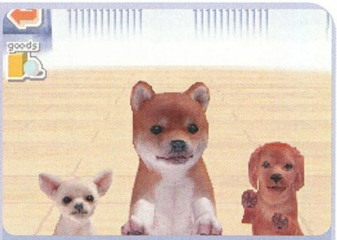




Mario & Luigi: Superstar Saga 2



Nintendogs



Nintendogs

sával lesz képes lejátszani, viszont jó hír a GC tulajoknak, hogy a Revolution visszafelé kompatibilis, sőt, a nagy N ennél sokkal tovább ment. A Revo a cég 20 éves játékiparbeli ténykedésének összes(!) produktumát képes futtatni, kezdve a Donkey Konggal a Zeldán át egészen Mario 64-ig. Ezeket letöltés útján lehet majd elérni egy központi HUB-ból, a gépezet az adatokat az alig 500 megára rúgó flash memóriában tárolja, további bővítés a videokamerákban és digitális fényképezőgépekben elterjedt SD kártyákkal lehetséges. A technikai felépítést Iwata nem kívánja taglalni, mint ahogy a többi speficikációt sem. A Nintendo a forradalmi kontrollerrel akar dobbantani, ám konkrét bemutatóra nem kerül sor. (Ígérethegyek vannak, új távlatok, innováció a köbön. Az E3 előtt nem sokkal megjelent egy professzionális módon összerakott videóanyag Nintendo ON néven, tartalma egy esetleges Revolution volt, középpontban egy VR sisakkal és számos mozgásérzékelő rendszerrel – letölthető az 576 Online-ról, megéri, az eddigi legjobb fake anyag).

Ennyi? Sajnos igen, a Nintendo kétség kívül az E3 legnagyobb csalódása, felülmúlva a SEGA fiaskót. Az eltelt egy óra alatt gyakorlatilag semmit sem mondtak, rossz tanulókat megszégyenítő módon húzták az időt. Igaz ugyan, hogy DS fronton a maximumot próbálták kihozni magukból, ám a Revolution korántsem nyújt annyit, mint amit elvártunk volna tőle. Egymillió dolláros kérdés, második menet: ki fog Donkey Kong-ozni 2006-ban, mikor a konkurencia gépein szétlőheti az ellenfél fejét a HALO 3-ban, vagy épp elkóthet egy egész autószalont az új GTA-ban? A nagy N tovább ásta maga alatt a gödröt, ez pedig nem jó, nagyon nem: kár lenne egy ilyen legendáért!

Iwata és díszes kompániája a csalódott közönség igényét Gamecube fronton sem tudta kielégíteni – sajnos ismét arcuk azon felét mutatták, amit legkényesebb rémálmainkban sem szeretnénk viszontlátni. Szép dolog a rajongói igények kielégítése, de nem hisszük, hogy feltétlenül muszáj egyre szélesebbre tárni a Mario nevével fémjelzett gokartok, főzési tanácsok és egyéb, csak és kizárólag az utolsó pénzmag kicsalogatása céljából létrehozott termékek körét. Elsőnek van itt egy **Mario Baseball**, ami rögtön mint új frencsájzként reklámozza magát. Az öreg kontinensen népszerűnek éppen nem mondható sportág Nintendós inkarnációja a széria összes fontosabb karakterét felvonultatja, így a deli labdaütögető lehet Mario, Koopa vagy akár az ördögi terveket forraló Bowser is. Eltérő képességekkel mérten minden egyes szereplő rendelkezik bonusszal / mánusszal, így a bonyolultnak éppen nem nevezhető taktikai rész számos stratégiára ad majd lehetőséget. Stílusos látványvilág, egyes vélemények szerint a Mario Kart engine-jével megtámogatva. Elnagyolt karakterek, színáradatban úszó, rajzfilmszerű stadionok és autentikus, Mario epizódokból összeollózott speciális lokációk gondoskodnak a meccsek változatosságáról. Akár még jól is elsülhet, de sajnos nem fűzünk hozzá túl sok reményt.

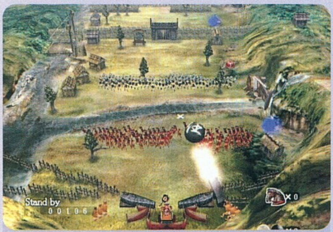
Következő alanyunk szintén a régi irányvonal hullámait lovagolja meg, ezúttal az európai közönségre is gondolva. A **Super Mario Strikers** ízig-vérig sportjáték, abból is a legjobb: foci-szimulátor, mégpedig a zárt térben folyó labdázgatás műfajából. Klasszikus anime-ot idéző megvalósítás, a meccsek elején a csapat egy tagját kell kineveznünk kapitánynak, aki ezáltal a védősort és a kapust garantáltan letaroló speciális rúgáshoz jut, ezzel is győzelemhez juttatva csapatát. Mint a fentebb taglalt baseball kivetülés esetében, ezúttal is a már jól ismert karakterek rúgják a bőrt, méghozzá igencsak stílusosan: Wario hason csúszós gólöröme már az első megpillantáskor belopta magát a szívünkbe, nem beszélve a hihetetlenül pörgős játékmenetről. A hab a tortán a Gamecube külsejére aggatott irányító portok aktív használata. Akár négy humán player is kergetheti egyszerre a játékszerszámot, ezzel az opcióval pedig akár instant favoritté is válhat. Szeretjük a focit, szeretjük Mario-t: semmi akadálya annak, hogy a Super Mario Strikers-et is hasonlóan kezeljük.

A Gamecube-ra szánt Mario epizódok sorát a **Mario Party 7** zárja, nem túl nagy sikerrel. A terebélyes szériáról lehúzott sokadik bőr sem ígér az alapvető szisztémát felbolygató revolúciót, az újdonságok sora kimerül a kibővített minijáték felhozatalban. Rettenetesen karcsú, nem látunk okot a megvásárlására, semmivel sem nyújt többet mint korábbi társai.

Nem sok mindent tudtunk meg a Skip Ltd. boszorkánykonyhájában fortyogó, frissiben bejelentett **Chibi-Robo** misztikummal övezett lényegéről. A relatíve újoncnak számító csapat recens projektje egy miniatűr robot mindennapjaiba nyújt betekintést, aki apróbb házimunkák elvégzésével tengeti mindennapjait. Toy Story-t idéző megvalósítás, a pár számmal ezelőtt Robots-ra kísértetiesen emlékeztető küllemmel megáldva.

A Nintendo utolsó, az E3-on bejelentett friss GC produktuma a Pokémon szériát erősítő 2005 októberére datált **Pokemon XD: Gale of Darkness**. Alternatív univerzumban, egész pontosan egy extra dimenzióban játszódó, sötétebb hangulatúra kapcsolt epizód, ami felfrissítheti az intravénás injekcióra kiéhezett sorozat unalomba fulladó és egy kaptafára készülő tucattermékeit. A történetről sajnos nem árultak el sokat urak, annyi bizonyos, hogy középpontjában egy a sötét oldalra átállt Lugia pokémon áll, döntésének okai és egyéb információk nem ismertek. A játszható formában is prezentált RPG hatalmas, változatos terepekkel operál, teli érdekesebbnél érdekesebb épületekkel – köztük egy hatalmas piramis alakú futurisztikus felhőkarcolóval, vagy épp a Xenosaga-ra kísértetiesen emlékeztető, teljesen fehér köntösbe bújtatott indusztriális városssal – nem beszélve az ellenfelek garmadájáról. A már ismert pokémonok döntő hányada vadonat új támadásokkal igyekszik a minimumra degradálni az ellenfél HP-ját, így láthat a közönség villámokat szóró Pikachut vagy spórákat kilövellő Parasectet. Figyelemre méltó megvalósítás, mely vizuális szempontból is megállja a helyét. Az anime-hoz maximálisan hű karakterek, McGee PC-s alapvetését (Alice) idéző darkos környezet, effektorgiával párosított egyszerű harcrendszer. Bár nem vagyunk Pokémon rajongók, mindenképp figyelni fogunk a műre a jövőben.

Sajnos a GC-s kollekció újdonságai kimerültek ezen néhány címben. Természetesen jelen volt jó pár korábban bejelentett produktum: volt itt kérem szépen a kizárólag a Nintendo gé-



Odama



Mario Party 7

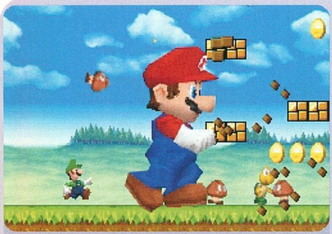


Pokemon XD: Gale of Darkness









Super Mario Bros



Touch Golf



Mario Pinball

pére készülő, az EA hasonszőrű szériájának babérjaira pályázó **Pennant Chase Baseball**, ami a játékosok animációit leszámítva még mindig roppant kellemes anyagnak ígérkezik. Mondanunk sem kell, a már-már a feledés homályába vesző Advance Wars is főnixmadár módjára feltámadt kincsként tündökölt, immáron **Battalion Wars**-ra átkeresztelődve. A látottak alapján késznek tűnt az eredetileg körökre osztott stratégia GC-re szánt RTS változata, a beszámolók alapján roppant élvezetes megvalósítással, így nem látjuk akadályát, hogy a most már szilárdnak tűnő szeptemberi időpontban megjelenjen. Az új **Fire Emblem** epizód nem szorul különösebb magyarázatra, a széria hírnevét öregbítő folytatás még mindig a Final Fantasy Tacstics rajongók nedves vágyalma. A **Geist** közeledik a megjelenéshez, és sajnos nagyon úgy néz ki, hogy a stílus többi szereplőihez képest még mindig igencsak kidolgozatlan próbálkozás, úgyhogy merünk előre inni a medve bőrére: nem ez lesz az a program, ami miatt mindent hátrahagyva rohannánk Gamecube-ot vásárolni. A végére maradt két igazi csemege viszont már erre a meggondolatlannak éppenséggel nem nevezhető mozdulatra késztető próbálkozásnak tűnik. Az **Odama** még mindig hihetetlenül ígéretes, a flipperbe oltott stratégia amellett, hogy csodálatosan szép még meglepően



The Legend of Zelda: Twilight Princess



The Legend of Zelda: Twilight Princess



The Legend of Zelda: Twilight Princess

szórakoztató is. A központi fegyver feladatát ellátó masszív fémgolyó jelentős szerephez jut: segítségével kártyavárként omlaszthatók össze az ellenfél őrtornyai vagy épp az elfoglalandó település gátja, az így megnyitott úton pedig már megindítható a játékos saját kis gyalogos hadosztálya. Erőteljes taktikai képességeket igénylő extravagáns koncepció, egyértelműen az idei év leginnovatívabb produktuma, mely remélhetőleg az európai GC tulajdonosokat is elkényezteti majd.

A végére maradt az utolérhetetlen, utánozhatatlan és jelenleg a 2005-ös esztendő talán legjobban várt játéka. A bő két és fél perces trailer keretében a konferencián prezentált, a látogatói szinten pedig több standon kipróbálható új Zelda epizód végleges nevet is kapott: ezentúl a **The Legend of Zelda: Twilight Princess** címszó alatt tessék keresni. Egy dolog biztos: még mindig bitang jól néz ki, messze a jelenlegi konzolgeneráció éllovasa a Resident Evil 4 és a Metal Gear Solid 3 mellett. A masszív, első körben 70 órára saccolt végigviteli idő hihetetlenül tartalmas szórakozással kecsegtet. A Toaru Village-ben kezdődő sztori elején Link még 16 éves, ám az események előrehaladtával egyre idősebbé és tapasztaltabbá válik, így juttatva újabb és újabb képességek használatához a játékost – a legérdekesebb momentum kétség kívül hősünk farkasemberré történő transzformációja volt. A kép fekete-fehérré változott, az ellenfelek éles vörös aurája pedig segít kihangsúlyozni az új forma nyújtotta brutális harci képességek meglétét. A lóháton való utazás, végre fontos szerephez jut, a közlekedésre szánt idő lecsökkentése mellett jó pár harc is erre a hátasra épít. Kiforrottabb, érettebb mind a korábbi Zelda epizódok: NAGYON várjuk.

Ennyit a GC-ről, a kiállításai terület többi részét egyértelműen a DS címek uralták – gyakorlatilag nem volt olyan pillanat az Expón, amikor nem méteres kígyózó sorok álltak a kiszemelt játékokra várva. Kezdjük a minket is érintő hírrel: várható volt, hogy a **Nintendogs** angolul kommunikáló verzióval is megjelenik a szigetországon kívüli országokban. A Myamoto féltő kezeivel ápolt project jelenleg a legkelendőbb DS produktum Japánban, sikere pedig a világ többi részén is megismétlődhet. Aranyos tamagochi kutyákkal a főszerepben, egy külföldi zsurnaliszta kollégánk szerint „az első olyan handheld játék, amivel mindenki az otthona magányában fog nyomulni". Van benne némi igazság, szeptemberben majd meglátjuk, hogy a hazai tömegközlekedési járatokat ellepik-e a csivavákat és egyéb dögöket ápoló DS tulajok :-) A Nintendo visszatér a gyökerekhez az új **Super Mario Bros** segedelmével. Mario lassan 20 évvel ezelőtti bemutatkozása óta sok víz lefolyt már a Dunán, így a bajszos hős kreátorainak muszáj kitalálniuk valamit a technikai vívmányok és játékmenetbeli változások egy tető alá hozására. A nehéz feladat számos buktatót rejt magában, a jelek szerint ezek mindegyikét sikerült áthidalni. A DS exkluzitívást élvező SMB sikerrel ötvözi a 2D-s epizódok könnyed és végtelenül egyszerű játékmenetét a három dimenziós tér nyújtotta, látszólag végtelen skálán mozgó lehetőségeinek határtalan lehetőségeivel. Mario ugrál, ellenfeleket tapos, coinokat gyűjt, óriásira duzzad miközben olyan ütéseket, rúgásokat visz végbe és ellenfeleket ver le, melyek többsége a Super Mario 64-ben mutatkozott be. Az ősszel debütált handhled duálképernyői végre tényleg kihasználásra kerülnek: az alsó kijelző az inventory funkcióinak ellátása mellett a kiterjedt föld alatti járatokban való közlekedésben is segédkezik. A látványvilágról egy erőteljes motor gondoskodik, ami a látszólagosan sík játékteret teljesen 3D-s karakterekkel megtöltve egy maximálisan egyedi vizuális megvalósítást eredményez. Már jelen állapotában is a DS felhozatalának egyik legerősebb darabja, úgyhogy a legjobban várt játékok listájának dobogósai között végzett. Bár a **Mario Pinball** harmatgyenge próbálkozás volt, a bejelentésekor heveny nevetésre késztető Metroid Pinball elképesztően jól fest. Kezdjük a vizuális sziruppal: nem tudjuk, hogy a fejlesztés során milyen technikát használtak, de már első látásra is nyilvánvaló, hogy a DS eddigi legszebb játékával állunk szemben. Rendkívül részletese, élettől pulzáló asztalok garmadája, melyek mindegyike rendelkezik valamilyen specialitással. Bizonyos triggerek hatalmas szörnyetegeket vagy repkedő bogarak invázióját engedik útjára, legyőzésükhöz Samus morph ball módba kapcsolhat, a felszedhető fegyver expanziókkal pedig pillanatok alatt múlt időbe teheti az életére törő rosszaságokat. Űrkalózok, phazonok és természetesen metroidok tömkelege gondoskodik az autentikus élményről, nem beszélve a klasszikus dallamokat is felvonultató zenei aláfestésről. A **Mario & Luigi: Superstar Saga 2** nem szorul különösebb magyarázatra, a két hős nevével fémjelzett RPG a remek GBA-s előd után DS-en folytatja sikersztoriját, újabb szórakozással teli órákat nyújtva a rajongóknak. A **Touch Golf** a botrányosan gyenge EA féle Tiger Woods epizód után kiforrottabb golf élményt nyújt a sportág szerelmeseinek. Könnyedebb irányítási metódus, tucatnyi pálya, erőteljesebb látványvilág – minden adott a makulátlan gyepápoláshoz.

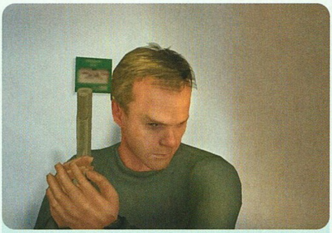








24 - The Game



24 - The Game



Charlie and the Chocolate Factory

2K GAMES

2K Games? Új kiadó? És rögtön ennyi játékkal? Nem teljesen. A 2K Games a Take-Two új brandje, ezentúl ilyen név alatt fogják publikálni a játékaik egy részét. A sportjátékaikat (ezekről is szó lesz később) pedig a *2K Sports* név alatt adják ki.

Most, hogy tisztába tettük a csecsemőt, nézzünk alaposan a 2K E3-as kínálatának körmére – szerencsére náluk van miről írni / beszélni. Itt van például kapásból a **Snow**, ami egy konzolokon elég ritkán megforduló műfajban, a menedzsment-játékok zsánerében versenyez. Nem, nem hógolyógyárat kell igazgatnunk, a címben szereplő Hó arra a *bizonyos* fehér porra utal – mármint a kokainra. A Snow ugyanis drogkereskedő-szimulátor. A játék a múlt század hetvenes-nyolcvanas éveiben játszódik, és egy állás nélküli filmszínész felemelkedését mutatja be: emberünk először csak füvet árul a haveroknak, aztán elindul a lejtőn (...hogy milyen irányba, azt mindenki döntse el maga), és elkezd foglalkozni a keményebb anyagokkal is. Innentől a mi kezünkbe kerül egy komplett drogbirodalom kiépítésének és mindennapos működtetésének feladata. Meg kell szerveznünk a gyártást (jó kapcsolatokat kell kiépítenünk a dél-amerikai cimborákkal), be kell csempésznünk a cuccot az országba, itt raktároznunk, feldolgoznunk, és terítenünk – ehhez nem árt egy jól felépített dealer-hálózat. A bevétel tisztára mosása és az üzletmenet biztosítása is a mi vállunkat terheli: nem árt például klubokat vásárolni / működtetni (pénzmosás), és egy kellően korrupt jogászokkal teletömött iroda működtetése is jót tesz a biznisznek. Kétségtelenül egyedi játék (a grafikája is az: cel-shaded stílusban prezentálják nekünk a történéseket), más kérdés, hogy maga a tartalom erősen megkérdőjelezhető moralitással bír, és szinte biztos, hogy vaskos botrányt fog kavarni. Megjelenés: 2006 első negyedévében, kizárólag Xbox-ra (meg pécére, de ez most minket kevésbé érdekel).



Conflict: Global Terror



Conflict: Global Terror



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Evezzünk sötétebb vizekre: az iszonyatosan régóta készülő **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** végre révbe ér az idén (sokatmondó tényt kapartam elő az archívumunkból: a játéknak eredetileg 2001 őszén kellett volna megjelennie). Az H. P. Lovecraft Cthulhu-univerzumára alapozó játék jól indul: egy elmegyógyintézetben, ahol hősünk, Jack Walters raboskodik. Gyors visszacsévélés az időben: hat évvel a diliház-epizód előtt, 1922-ben Jack magánnyomozóként látogatott el a kis kikötővárosba, Innsmouthba – itt pedig a túlvilági rémségeken kívül a saját sötét múltjával is szembesülnie kellett. A CoC: DCOTE túlélő-horror, a műfaj szabályait több ponton áthágó újításokkal: nincs részletes HUD, a fegyverünkben megbúvó golyók mennyiségét magunknak kell számon tartanunk, sérülés esetén pedig rögtön be kell kötöznünk a problémás részt – különben elvérzünk. A harcon kívül komoly(abb) logikai feladványokra, és jó Lovecraft-sztorihoz méltó hangulatra is számíthatunk – utóbbi nem sötét, hanem kifejezetten éjfekete színezetű (hősünk fokozatosan őrül meg a játék során). Cthulhu Hívása augusztus elején ér el hozzánk (PS2 / Xbox), a fejlesztők (Headfirst) már a második rész (*Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness*) pre-produkciós munkálataival vannak elfoglalva.

A népszerű kémes tévésorozatra építő **24 - The Game** igen furcsa bestia: a Sony cambridgei stúdiója fejleszti, de nem a SCEE, hanem a 2K Games fogja kiadni (értelemszerűen kizárólag Playstation 2-re). A játék a tévészéria második és harmadik szezonja közé ékelődik be, és teljesen hű az alapanyaghoz: a történetet a sorozat írógárdája vetette papírra, a szereplők (így például a főhőst, Jack Bauert alakító Kiefer Sutherland) hangjukat és arcukat adták hozzá. A 24 – The Game még a sorozat jellegzetes felépítését is követi: 24 óra alatt játszódik, és az (amerikai) nemzetet fenyegető borzadályos terrorfenyegetés elhárításáról szól. Az Expón bemutatott három pálya a játék lényegi elemeit volt hivatott bemutatni: az elsőn egy raktárházban lövöldözhettünk (automata célbefogás, az analóg karral lehetett váltogatni a célszemélyek között), a másodikon egy foglyot hallgathattunk ki (ez volt a legérdekesebb: a különböző gombokkal különböző „erősségű" kérdéseket tehettünk fel – lehettünk agresszívak, vagy megbocsátók – a cél a nyomás fent tartása volt, egészen a kihallgatott személy „megtöréséig"), a harmadikon pedig egy sportkocsival menekülhettünk aminket üldöző rosszfiúk elől (ez volt a leggyengébb rész: az autó fizikája sok kívánnivalót hagyott maga után). Ha a járműves részt javítják, korrekt játék válhat belőle (a grafika teljesen oké volt), pláne, ha szereted a sorozatot. Valamikor idén ősszel lehet rá számítani.

A **Charlie and the Chocolate Factory** Tim Burton júliusban debütáló gyermekfilmjének színes-szagos játékfeldolgozása. Akció és puzzle-elemekkel kevert platformerről szó, aranyos grafikával és a fiatalabb korosztály igényeihez igazított játékmenettel – a Csokigyárat benépesítő aranyos lények (az oompa loompák) segítségével kell megreparálnunk a gyár elromlott (illetve: más gyerekek által tönkretett) berendezéseit. A játék tető alá hozásában (valószínűleg csak a tanácsaival) maga Tim Burton is részt vett, a kiadó pedig az összes szereplő zsebébe megfelelő vastagságú dollárkötegeket csúsztatott – így a hangjukat és a fizimiskájukat adják a játékhoz. A Charlie and the Chocolate Factory júliusban érkezik az üzletekbe (PS2 / Xbox / Ga-









Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



Shattered Union

mecube), pár nappal megelőzve a film (amerikai) premierjét.

A **Zathura: Adventure Is Waiting** szintén egy film (sőt: szintén gyerekfilm) alapján készül. A Zathura egy ikerpár történetét meséli el, akik egy titokzatos táblás játék segítségével intergalaktikus utazásra indulnak (hűha!). A stílus mi lehetne más, mint akció-platformer: a két srácnak tizenöt pályán keresztül kell átcsapdosnia-átugrálnia magát – a feladatok egy része mindkettőjük részvételét igényli, azaz néha az agyunkat is használni kell majd. A filmről őszintén szólva még soha nem hallottunk, az alapjául szolgáló Chris Van Allsburg könyvet meg pláne nem olvastuk – aki igen, az karikázza be magának a falinaptárban a novembert, mert akkor fog megjelenni, Playstation 2-re, Xbox-ra, és GBA-ra. (*Gyorsan utánanéztem: ez a Jumanji folytatása. Ehhh...*)

A **Conflict: Global Terror** tulajdonképpen SCi játék, de mivel az Államokban a 2K Games forgalmazza, az ő standjukon volt kiállítva – mi is itt fogalakozunk vele. A sorozat korábbi epizódjaitól (Conflict: Desert Storm I-II, Conflict: Vietnam) eltérően a Global Terror nem valós konfliktust, hanem a jelen / közeljövő egy lehetséges tűzfészkét állítja a középpontba – a globális terrorizmust. A terrorista urak kivételesen nem a Közel-Keletről érkeznek, a Global Terrorban egy „fehér egyeduralomra törő csoport" (ergo: a neonácik) fenyegetik a világbékét. A „globális" jelző sem véletlen a címben: az új Conflict-epizód nem egy országban, hanem a világ különböző pontjain játszódik – az E3-on egy dél-koreai túszszabadító akció volt kipróbálható. A grafika egy kategóriával csinosabb, mint amit legutóbb (a vietnámi felvonásban) megtapasztalhattunk – különösen a PS2 verzió fejlődött sokat (a fejlesztők teljesen újraírták a motort, és egy új textúrakezelési eljárást vetettek be a kettes számú Pléjstáción – a játék ennek köszönhetően *sokkal* jobban néz ki). A single palyer kampányban a megszokott négyfős csapatot irányítjuk, a multiplayer szekció pedig jelentősen kibővült – online co-op módusz és egy (egyelőre titokban tartott) egymás szitává lövését lehetővé tevő módozat került a kosárba. Megjelenés októberben, Playstation 2-re és Xbox-ra. A **Shattered Union** egy, konzolos tekintetben leginkább a japán fejlesztők által favorizált műfajt, a körökre osztott stratégiát keveri némi nyugati ízzel. A sztori: a dühöngő terrorizmus és a politikai ellentétek miatt az Egyesült Államok szilánkokra hull, Washingtonban pedig elpukkan egy atombomba. A koncon marakodó frakciók (Greater California, Arcadia, The New Republic of Texas, Heartland, Dixieland, Yankee Union és az European Expeditionary Force – utóbbiak az Európából érkező „békefenntartók") valamelyikét választva alaposan el kell páholnod a többieket, és a zászlód alatt kell egyesítened a darabjaira szakadt országot. A játék akár az ősi Panzer Generals modernkori mása is lehetne: az egységeid az akciópontjaikat elhasználva mozognak egy körben (itt meghatározhatod, hogy mi merre haladjon, illetve mit támadjon meg) – aztán végignézheted (meglehetősen látványos háromdimenziós formában), hogy mit sikerült véghez vinned. Mivel a játék a közeljövőben játszódik, a legmodernebb haditechnikát vetheted be a cél érdekében, még nukleáris tölteteket is hajigálhatsz. A grafika (a műfajjal szemben támasztott elvárásokhoz képest) egész pofás. A Szétszabdalt Szövetség év végén teszi tiszteletét a boltok polcain – Playstation 2 és Xbox platformokon.



Prey



Prey



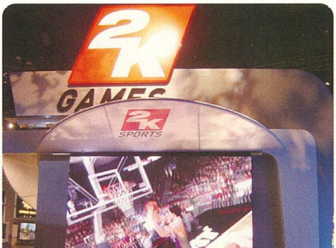
Zathura: Adventure Is Waiting

A **The Elder Scrolls IV: Oblivion**nal ugyan már foglalkoztunk korábban (emlékeim szerint az első nextgen játék volt, amit a Konzol hasábjain bemutattunk nektek), de mindenképpen megérdemli, hogy visszatérjünk rá pár sor erejéig. A játék ugyanis gyönyörű. Nem kicsit gyönyörű, hanem *nagyon* az, abszolút, minden porcikájában következő generációs produktum – ezt a vizuális minőséget egyetlen jelenlegi konzol nem lenne képes megjeleníteni (még megközelíteni sem). A történetet most nem piszkálom (volt már szó róla), beszéljünk inkább a játékmenete érintő újdonságokról. A nézet továbbra is saját szemszögű, a harc pedig valós időben zajlik – a fejlesztők ígérete szerint egy fokkal komplexebb rendszerben, mint a Morrowindben. A játék által alkalmazott mesterséges intelligencia az igazi újdonság: több mint ezer egyedi NPC-vel futhatunk össze a kalandjaink során – minden nem-játékos karakter saját „személyiséggel" és huszonnégy órás életciklussal rendelkezik. Utóbbi konkrétan azt jelenti, hogy búcsút mondhatunk az éjjel-nappal egy helyben ácsorgó szereplőknek: mindenki teszi a maga dolgát, mászkál a városban, eszik és alszik, vagyis „élő emberként" viselkedik. A Morrowind az első igazi RPG volt Xbox-ra – az Oblivion pedig az első igazi RPG lesz Xbox 360-ra. Ha minden klappol, a konzol novemberi premierjekor már kapható lesz. Várjuk!

A játék, ami visszatért a halálból: **Prey**. A játékot még valamikor 1997 tájékán kezdték el hegeszteni (Istenkém, de régen volt!) és amikor a *3D Realms* pár éve bejelentette a fejlesztésének „szüneteltetését", mindenki elkönyvelte magában, hogy a Prey halott. Tévedtünk – szerencsére. A Prey él, a 3D Realms a *Human Headre* (Rune, Dead Man's Hand) bízta a befejezését. Az alapszitu változatlan: Tommy, az indián őslakos (és nem utolsósorban ex-tengerészgyalogos) veszi fel a küzdelmet a családját magába szippantó hatalmas idegen organizmus ellen – pontosabban a belsejében. A gigantikus lény komplett városrészeket és űrhajókat fogadott magába: az ide-









Serious Sam II



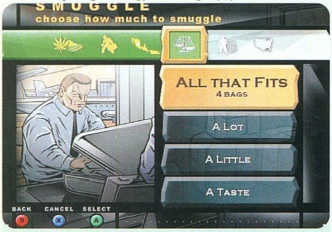
Serious Sam II



Serious Sam II

gen „világ” maga a színtiszta veszély és meglepetés. A Prey tele van jobbnál-jobb ötletekkel: az űrhajón folyamatosan változik a gravitáció – a „fent” és „lent” fogalma így relatívvá válik, könnyen előfordulhat, hogy egy folyosó közepén hirtelen a padló hirtelen átmegy plafonba... Plusz: Tommy nem tud meghalni, illetve meg tud, csak nem véglegesen – ilyenkor átkerül a „szellemvilágba” (nagyjából úgy, mint a Soul Reaverben) és az ellenfelek folyamatos pusztításával tud visszatérni a hús-vér testébe. A Prey egyedi, bizarr történésekkel tarkított, kifejezetten eredeti FPS élményt kínál – talán sikerül némi színt és változatosságot hoznia a lassan, de biztosan laposodó műfajba. Grafikai téren sem érheti szó a ház elejét: a játék a Doom III technológiát használja – méghozzá profi módon. A megjelenés 2006-ban esedékes, Xbox 360-ra.

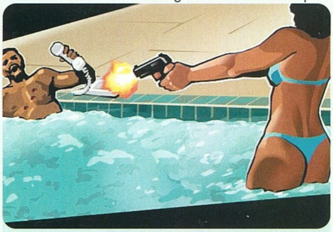
Újabb sajátszemszögű lövölde: **Serious Sam II**. Komoly Sámuel ezúttal a Szíriusz bolygón ténykedik (hehehe, jól kiválasztották... :-): egy ősi, szilánkokra tört medál darabjait próbálja összegyűjteni – ennek segítségével ugyanis végkép pokolra küldheti a gonosz Mentalt. Bugyuta kis történet, de aki ismeri az előző rész(eket), tudja, hogy a Serious Sam játékoknál nem ez a lényeg, hanem a vidám, nagypályás, végtelenített lövöldözés. Nincsenek fordulatok, nincsen mély filozófiai mondanivaló – van viszont rengeteg furcsa ellenfél (most: gonosz bohócok, állig felfegyverzett goblinok, seprűn repkedő boszorkányok...) jó sok pálya (esetünkben: negyven), és hatalmas, kismillió lövedéket másodpercek alatt az ellenfélre okádó fegyver. A második rész alatt a Croteam saját fejlesztésű (teljesen új!) grafikus & fizikai motorja dübörög, ami a korábbinál kategóriákkal csinosabb látványvilágot, és (a srácok elmondása szerint) még nagyobb pályákat, és még több egyszerre megjeleníthető ellenfelet kínál.



Snow



Snow



Snow

Meglepetés: a következő generációs grafikai motor ellenére a Serious Sam II az egyes számú Xbox-ra jelenik meg idén ősszel – bizonyítva, hogy az eredeti Dobozban is maradt még némi kihasználásra váró teljesítmény-kakaó.

Jöjjenek a jó kis sportjátékok! A Take-Two korábban nem nagyon foglalkozott virtuális sportokkal, de a pár hónapja megejtett nagybevásárlásuk után (a megszüntetett Microsoft sportrészleg maradványait és a korábban a Segánál domborító Visual Concepts-et vették meg) ezen a területen is komolyan leteszik az asztalra a névjegyüket. A Visual Concepts biztos kézzel szállítja, amit még szállíthat: kosárlabdát és jéghokit, amerikai focit azonban nem – az EA ugyanis (mint arról korábban már beszámoltunk) tizenöt évre exkluzíve megvette magának az NFL jogokat, így nem mostanában fog más cég (hivatalos adatokat + játékosokat + hivatalos bármit tartalmazó) *emeriken fútbólt* a nép nyakába szórni. Jön viszont a **NHL 2K6**, amit a kötelező Xbox-on és Playstation 2-n kívül kihoznak Xbox 360-ra is. Utóbbi verzió brutálisan jól néz ki (mivel az EA-nek idén még nincs nextgen hokija, ezért keményen lehet villogni az új grafikával), elsősorban a játékos-modelleken, a stadionokon (szuperül fénylik-tükröződik minden) és a korábbinál sokkal kidolgozott (háromdés, nem „papírmasé”) közönségen látszik meg a változás. A játékmenet is változott, igaz, nem túl jelentősen: új, a meccs közben stratégiák gyors váltására kihegyezett coaching-system, és a játékosok „összeszokottságát” szimuláló chemistry-rendszer került a játékba. Az Xbox / PS2 verziók ősszel érkeznek, az Xbox 360 változatot pedig megpróbálják a gép premierjének környékére időzíteni – az E3-on még nem tudták megmondani, hogy biztosan sikerül e befejezniük addigra. Az **NBA 2K6**-nál is nagyjából hasonló a helyzet: jön Xbox-ra, PS2-re és Xbox 360-ra. A nextgen verzió (itt is) csak a grafikában különbözik a másik két inkarnációtól: a játékosok izomzatának élethű kidolgozására, és a ruha-fizikára gyúrtak rá nagyon. A játékmenetbeli változások (itt sem) túl jelentősek: a Visual Concepts a védekezési / szerelési rendszeren babrált egyet. A megjelenési időpont (szintén) az idei évre rendelt virtuális jéghoki tükörképe: PS2 / Xbox ősszel, Xbox 360 november környékén.

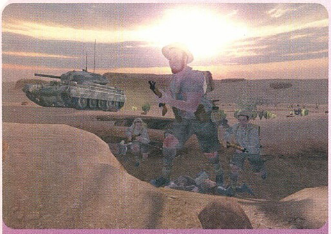
Az **Amped 3** *radikálisan* elszakad a sorozat által eddig képviselt komolyabb (értsd: az erősen árkád SSX szériánál komolyabb) irányvonaltól, és – a jelek szerint – átmegy színtiszta őrületbe. A zárt ajtók mögött tartott bemutatón volt minden, csak normális hódeszkázás nem: bizarr minijáték (két, egymáshoz kötözött karakter csúszott a lejtőn egy repülő csészealjhoz hasonlító valamint), képtelen trükkök, és még képtelenebb effektek (egy-egy nagyobb ugratásnál színes „virágocskák” repültek a versenyzők mögött). Nem tudjuk eldönteni, hogy vicc volt az egész, vagy tényleg komolyan gondolták (...ebben az esetben valószínűleg tudatmódosult állapotban fejlesztik a játékot). Pontos megjelenési időpontja még nincs – Xbox 360 exkluzív lesz.

A **Top Spin 2** viszont szerencsére megmaradt annak, ami volt: bitang jó teniszjáték. Mivel a „nagygépek” közül csak X360-ra jön (plusz lesz belőle GBA és NDS verzió is), elsősorban a grafika terén érhető tetten a változás. A játék 60 százalékban van kész – ez látszott is rajta. A pályák (harminc lesz belőlük összesen) abszolút lenyűgözően néztek ki, a játékosok viszont még az „előző generációs” formájukat mutatták – ezen persze változtatni fognak. Magában a játékban nem nagyon történt változás, az előd (jól eltalált) irányítási rendszere szinte teljesen változatlan maradt. Megjelenés: idén év végén.









Call of Duty 2



Call of Duty 2



Call of Duty 2: Big Red One

ACTIVISION

A **Call of Duty 2**-nek ugyan pont az előző számunk hírrovatában szenteltünk jó pár sort, de az E3 kapcsán muszáj visszatérnünk rá: a játék ugyanis azon kevés Xbox 360 produktumok egyike volt, melyek játszható formában voltak kint az Expón. Egy komplett missziót (gyanúnk szerint a játék első küldetését) lehetett kipróbálni – mi más is lett volna, mint a normandiai partraszállás, a második világháborús FPS-ek kedvenc (és gyakran feldolgozott) helyszíne. Ezúttal azonban nem a megszokott partszakaszon rohamozhattunk, hanem a D-Nap tán legveszélyesebb küldetésében (ki a partra, aztán irány a hatalmas sziklafal tetején beásott német tüzérség) vehettünk részt. Már a misszió elején nyilvánvaló volt, hogy a kettes számú CoD sokat fejlődött grafikailag az előző (pécés) epizód óta. A katonák és fegyverek részletes kidolgozása, a levegőben szálló vízpermet és füst, a pazarul megvalósított part és sziklafal – ha nem is fotórealizmus, de a valóságot remekül mímelő vizuális megvalósítás. Az akció intenzív: a falra való felkapaszkodás után egy bunkerben lehetett lövöldözni (remek árnyékok, látványos torkolattüzek!), és még mindig nem ért véget a misszió – a pálya *hatalmas* volt, a partszakaszon és az azt védő bunkereken kívül egy francia falucskának is helyet adott. A hangulathoz nagyban hozzájárultak a remek, Dolby Digital 5.1-ben megszólaló hanghatások – fülsüketítő csatazaj, dobhártyaszaggató robbanások, süvítő lövések mindenhonnan. Összefoglalva: a Call of Duty 2 az Xbox 360 nyitókínálat jeles darabja lesz novemberben – a nextgen Xbox ugyan valószínűleg ennél többre is képes grafikailag, de a CoD2 még így is nagy előrelépés ezen a téren (pláne, ha a tavalyi Finest Hourhoz hasonlítjuk). Az első rész remek játék volt – az első benyomások alapján a második is az lesz.



Fantastic Four

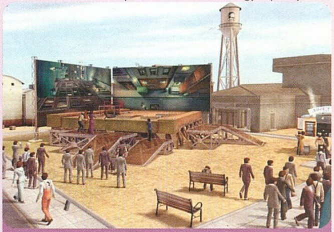
Az „egyelőre még nem veszek következő generációs konzolt, bevárom mindegyiket, aztán döntök" álláspontot képviselők sem maradnak idén második világháborús lövölde nélkül – a **Call of Duty 2: Big Red One** őket (azaz a PS2 / Xbox / GC tulajdonosokat) célozza meg. Ráadásul igen agresszíven: a Big Red One nem egyszerű rókabőr, hanem egy teljes értékű folytatás, remek grafikával – a jelenlegi konzolgeneráció talán legszebb világháborús FPS-e. (Jellemző pillanat: sokan nem akarták elhinni, hogy az Activision a PS2-es verziót mutatja a standján – a modellek és a textúrák minősége a jobb Xbox-os anyagokat idézte). A játék felépítése szakít az elődökkel: elejétől a végéig ugyanazt a katonát irányítjuk, több hadszíntéren (Észak-Afrika, Olaszország, Közép-Európa) keresztül. A Call of Duty: Big Red One az ígéretek szerint idén ősszel lesz kosárba pakolható, a fentebb már említett platformokon.

Háború, csak a jövőben: az eredetileg csak PC-re szánt **Quake 4** Xbox 360 nyitócímmé avanzsált. Ezek szerint a négyes számú Quake a második részben beindított sztorivonal (az emberiség kétségbeesett ellentámadása a Strogg anyabolygó ellen) direkt folytatása: ezúttal a stroggok elleni végső invázióban vehetünk részt. Az egyjátékos kampány küldetés-alapú, a pályák közt beltéri és külső helyszínek egyaránt megtalálhatók, és jó pár, a korábbi részekből ismerős fegyver (blaster, machinegun, nailgun, shotgun) teszi tiszteletét ismét. A grafikai talpalávalóról a Doom III motorja gondoskodik – azaz a játék igen jól fog kinézni. Jó hír a vér & belek & szenvedés trió rajongóinak: az Expón bemutatott trailer alapján mindhárom versenyzőből lesz bőven, a stroggok brutális kísérletei (ők ugyebár a leigázott fajok húsát egyesítik a saját ravasz gépeikkel, így hozva létre a biomech hadseregüket) a maguk kendőzetlen részletességében lesznek ábrázolva. Novemberben lehet rá számítani – konzolos fronton kizárólag Xbox 360-on.



Shrek Superslam

A sok hentelős lövölde mellett az amerikai kiadó könnyedebb szórakozást ígérő játékokat is kínál – például jófajta szuperhősös kalandokat. Az Activision az elmúlt években nagyon szép (kereskedelmi) köröket futott mindkét, a filmek alapján készült Spider-Man játékkal – a kettes számú ráadásul még jó is volt. Idén nincs film, ergo a képregényekhez nyúlnak vissza: az **Ultimate Spider-Man** a Marvel 2000-ben indított „újgenerációs" Pók-sorozatát veszi alapul: Peter Parker itt még tinédzser (a normál szériában már családapa). Az új játékot ismét az előző két részt tető alá hozó *Treyarch* fejleszti. A szabadon bejárható Manhattan maradt, a missziók is maradtak, a pofozkodás jóval kidolgozottabb, több (ismét fejleszthető) speciális támadást / mozgást kapunk, és… ÜBERHANGULATOS cell-shaded grafika, fiúklányok. Baromi jól eltalálták, nagy piros pont érte! Az átvezető animációk képregény-ablakokban futnak, és gyakran átfolynak az élő akcióba. Plusz: a Pókon kívül Venom is játszható karakter lesz, totálisan eltérő tulajdonságokkal. A Pók a gyorsaság, Venom pedig a megállíthatatlan erő. Gigantikus boss-küzdelmekre lehet számítani, a kipróbálható verzió egy Spidey-Venom-Electro hármas összecsapást mutatott be. Őszi premier, Playstation 2, Xbox és Gamecube desztinációval.



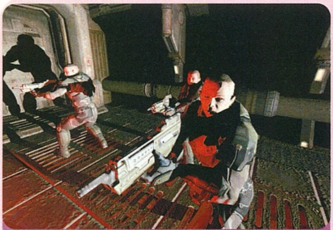
The Movies

Akinek a Pók és kompániája nem lenne szimpatikus, egy másik Marvel-legendával, az X-Men csapattal vigasztalhatja magát. Az **X-Men Legends II: Rise of Apocalypse** ott folytatja, ahol az előbb abbahagyta: az X-Men és a Brotherhood átmeneti gyengeségét kihasználva egy eddig ismeretlen, elképesztő erővel rendelkező mutáns (ő lenne a címben is szereplő Apocalypse) jelenik meg, és nekilát a kollégák likvidálásának. Az eddig ellenérdekelt felek gyorsan szövetkeznek, és közösen veszik fel a harcot az új fenyegetéssel szemben. Azaz: Magneto és Wolverine egy csapatban, vállvetve harcolnak az Apokalipszis









Quake 4

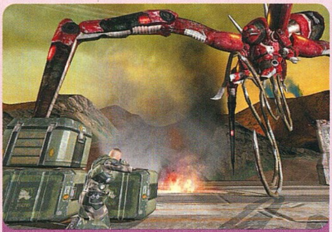
erő ellen. Tizenhat mutánsból válogathatunk, a kínálat fele az X-Men, a másik fele a Brotherhood legénységéből lett toborozva. A játékmenet alapjai megmaradnak, de a második részt fejlesztő Raven (az eredetit is ők követték el) meghallgatta az első epizódot ért kritikákat, és számos ponton belenyúltak a játékba. Kétszer annyi képernyőre pakolható tulajdonság, barátságosabbá tett interfész, az egyedül teljesítendő pályák eliminálása (minden helyszínen négyen barangolunk), több / változatosabb kombó, karakterenként jelentősen eltérő támadások (Nightcrawler például két karddal nyomul), az X-Men mitológiában mélyebbre ásó helyszínek, változatosabb ellenfelek (a második részben nagyjából százfélével akadhatunk össze), látványosabb grafika – azaz csupa pozitív változás. A legnagyobb plusz az online multiplayer megjelenése: Xbox-on és PS2-n lesz rá lehetőség természetesen, a Cube tulajok négy részre osztott splitscreen co-op móduszt kapnak. Megjelenés: idén ősszel, PS2-re, Cubera, Xbox-ra és N-Gage-re.

Még több szuperhős: **Fantastic Four**. A Fantasztikus Négyes idén nyáron (amerikai premier: július eleje) mozifilmmel jelentkezik, az Activision pedig videojátékot hegeszt a filmből – ami konkrétan azt jelenti, hogy klónozzák önmagukat, és csinálnak egy X-Men: Legends hasonmást. A játékmenet, a grafika, az irányítás – gyakorlatilag minden megegyezik az XML-ben látottakkal, csak a kamera került közelebb hőseinkhez. A mozifilm történetét szorosan követő single player módusz kipörgetése után kétféle többjátékos üzemmóddal (co-op és egymás ütlegelése az Arénában) szórakoztathatjuk magunkat. Június végén fog befutni, Xboxra, PS2-re, Cube-ra és GBA-ra párhuzamosan.



Tony Hawk's American Wasteland

A **Tony Hawk's American Wasteland**et csak azért nem hívják Tony Hawk's Underground 3-nak, mert... nos, fogalmunk sincs, miért nem hívják így (de hívhatnák! :-). A játékmenet ugyanis az előző két THUG epizód egyenes ági továbbgondolása, némi GTA befolyással: a játék elején elszöksz otthonról, Los Angelesben ellopják a cuccodat, összeakadsz egy Mandy nevezetű csajjal, aki egy menő deszkás magazin, az American Wasteland kiadásáról álmodozik – te pedig (jó balek módjára) pénzt fogsz gyűjteni neki. A pénzszerzés módja: teljesíts missziókat Los Angelesben – ezeket a korábbi THUG játékokból megismert módon kell összeszedned. Újdonságok: jóval nagyobb bejárható terület (LA „szekciókra" lett bontva, a kerületek között busszal közlekedhetsz), több trükk, több vásárlási opció – a GTA: San Andreas-hoz hasonlóan különféle boltokból szedheted össze a menőbbnél-menőbb cuccokat. Az új Tony Hawk ősszel esedékes, a kötelező PS2 / Xbox / GC verziókon kívül Xbox 360-ra is kihozza az Activision. Az MS konferencián videó is ment belőle – az egyik legrondább X360 játék volt, a jelek szerint nem sokat szórakoztak a grafika felpiszkálásával (ez persze még változhat novemberig).



Quake 4

A Neversoftos nem csak a Tony Hawk fejőstehén tőgyeit rángatják, hanem a (PS1-es Spider-Man óta először) más területre is kalandoznak: a **Gun** westernakciójáték, és... ennyit tudunk róla. Az E3-on csak egy teasert mutattak belőle – azt sem a játékból, a G-U-N betűk villództak a *Filter: Hey Man, Nice Shot*jára (a zene beazonosításáért nagy thx EsbY-nek!), de az egésznek valami leírhatatlanul brutális és cool hangulata volt – a videó tölthető az 576 Online-ról, nézzétek meg, érdemes. Megjelenési időpont nincs, elvileg PS2 exkluzív lesz.



Ultimate Spider-Man

Kint volt aztán az Activision standon Molyneux-mester nagyon régóta készülő **The Movies**-a is: többször volt már róla szó, egy hollywoodi filmstúdió menedzselése, és sikerfilmek gyártása lesz a feladtunk. A The Movies tele van jobbnál-jobb ötletekkel, *tényleg* leforgathatjuk benne álmaink filmjét, a hangvétel kellemesen agyament – a menedzselős zsáner még manapság is elég nagy ritkaságnak számít konzolos fronton, örvendetes, hogy Molyneux-ék a PC mellet kihozzák ide (PS2 / Xbox / GC) is. A játék végre pontos megjelenési időpontot kapott: október elején fut be.



Quake 4

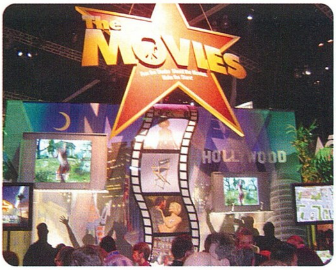
Az Activision sem akar kimaradni a GTA-lázból: két éve megjelent klónjuk folytatásával, a **True Crime 2**-vel akarnak idén ősszel nagyot dobni. A TC2 csak munkacím, a kiadó jópofa „találd ki a bemutatott teaser alapján, hogy melyik városban fog játszódni, és nyerd meg a főhős autóját" játékot szervezett a második rész mögé – mivel eredményt csaj június közepén hirdetnek, így most nem tudunk nektek beszámolni a végeredményről (tippünk: New York, de ez egyáltalán nem biztos – a lap megjelenésekor Ti már tudni fogjátok :-). Ami biztos: az új város mellett új főszereplőt kap a játék, ezúttal egy feka zsaruval, Marcus-szal merülhetünk el a bűn mocsarában. Megcélzott platformok: PS2, Xbox és Gamecube.

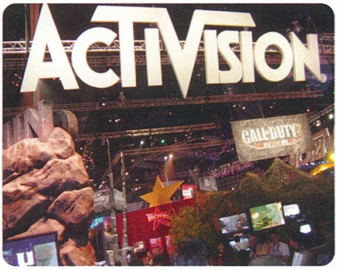
Végül: az Activision a gyerkőcökről sem feledkezik meg. A **Shrek Superslam** méretes Super Smash Bros. Melee koppintás, de az élvezetesebb fajtából: a filmekből ismert karakterek (összesen húsz) gyűlnek össze a (szintén a filmekből ismert) helyszíneken egy laza, és kifejezetten poénos hangvételű pofozkodás erejéig. Karácsony előtti megjelenés, széles platformválaszték (PS2, Xbox, GC, GBA, NDS), ismert és kedvelt licenc – potyogni fognak a finom dollárok. A **Ty the Tasmanian Tiger 3**-at jó érzékkel a budget (olcsó) kategóriában versenyezteti az amerikai kiadó: a hiperaktív kenguru kalandjait feldolgozó sorozat soha nem tartozott az A-kategóriás játékok közé – a harmadik rész sem borítja fel a formulát, ugyanarra a szolid, máshonnan összelopkodott ötleteket felvonultató ugrabugrára lehet számítani, mint korábban. Őszi premier, Playstation 2, Xbox és Gamecube platformokon – szigorúan a fiatalabb korosztálynak.



X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

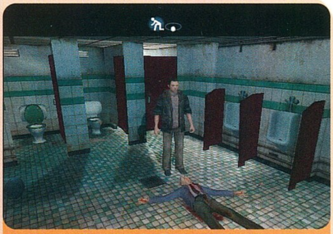







Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi


Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure


Indigo Prophecy

ATARI

A híres-neves divattervező, Marck Ecko nevével fémjelzett **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** az underground zsebgengszterek által benépesített világ hatalmas tortájából kíván kihasítani magának egy szeletet. A tavalyi E3-on már bejelentett, ám a nagyközönség számára csak idén prezentált, kategóriába való sorolásnál bajosan elhelyezhető produktum az éj leple alatt munkálkodó festékszórós művészek mindennapjaiba (egész pontosan estéibe) nyújt betekintést, Jet Set Radio-t idéző folyékonysággal hömpölygő játékmenettel nyakon öntött halászgatyás és baseballsapkás ámokfutás, meglepően vadító köntösbe bújtatva. Főhősünk Trane, a tipikus feltörekvő ifjonc, aki New Radius városának mocskából kiemelkedve próbál rendet teremteni a betoncsikokat és épületeket ellepő bandák, valamint a megalopoliszt uralma alatt tartó polgármester között. A New York esszenciáját megragadó fiktív city igazi multikultúrális központ, változatos „rétegekkel", így a festékes flakonokkal párbajozó lovagok éppúgy teliaggathatnak egy múzeumot rajzaikkal, mint egy lepukkant gyártelep ősöreg raktárát, nem beszélve az elmaradhatatlan közlekedési járművek kipingálásáról. Az adrenalin pumpáló élményzuhatag olyan hihetetlenül mozgalmas cselekedetekben teljesedik ki, mint a kocsiszínbe sebesen száguldó metró oldalának csinosítgatása, miközben a másik vágányon suhanó rettenet okozta szél, valamint a pálya oldalán / tetején lévő lámpák és kábelek látszólag kikerülhetetlen akadályt képeznek a feladat teljesítésekor Természetesen a rend marcona őrei nem nézik tétlenül hősünk rebellis akcióit, így vad menekülésekbe átcsapó kiruccanások tömkelege gondoskodik a minden másodpercében folyamatosan mocorgó akcióról. A grafikus talpalávalót várhatóan a csapat által kreált saját motor biztosítja, míg a zenei aláfestésről számos hírhedt underground hip-hop csemete gondoskodik. Megjelenés szeptemberben, PS2-re valamint Xbox-ra.

Csúfos bukás után nem szokás második esélyt kapni, a *Shiny* azonban korábbi sikereivel kiérdemelte az Atari bizalmát. Az Enter the Matrix után újabb Wachowski lenyomat: **The Matrix: Path of Neo**. A (sajnálatos módon) trilógiává duzzasztott Matrix univerzum legemlékezetesebb momentumait masszírozza egyetlen öntőformába. A játékos Neo bőrébe bújva apríthatja az ügynökhadakat olyan remek helyszíneken, mint a Merovingi bájos, 18. századi grófokat megszégyenítő módon berendezett kúriája, a Keanu Reeves által megformált karakter szabadságért vívott küzdelmének indító lökését megadó dojo, a metróállomás, valamint a végső konfrontációnak helyt adó hatalmas sugárút. Az intuitív kezelési metódusnak hála a harc pofonegyszerűen kezelhető, folyékony ütök-kapok párbaj, remek addicionális történeti elemmel, melyet maguk az eredetit kiötlő, mostanság a bulvárlapok állandó szereplőiként szereplő Wachowski fivérek vetettek papírra. A kiterjedt licencszerződésnek hála a széria összes főbb karaktere képviselteti magát, így botlik majd játékos Trinity-be, Morpheus-ba vagy épp a gonosz oldalt erősítő Smiths-be és klónjaiba. Az átvezető animációkként funkcionáló, egyenesen a mozgóképből kiollózott jeleneteket kivágott részletek és direkt az alanyunkhoz készített (rendelt) snittek színesítik, így téve moziszerűvé a kronológiai sorrendet tiszteletben tartó elképzelést. A PS2-re és Xbox-ra egyaránt megjelenő produkció remek látványvilággal büszkélkedhet, így minden esély megvan arra, hogy idén ősszel egy remekül összerakott akciójátékot köszönthessünk személyében.

Bár funkcionális nextgen konzollal egyetlen cég sem rukkolt elő, a sebtiben összedobott **Test Drive Unlimited** vitte a pálmát a valós időben mozgó portékák között. Az évtizedes múltra visszatekintő patinás széria az autós játékok rajongóinak netovábbja, mely már jelen állapotában is véget nem érő szájtátásra késztet GT4 és Forza tulajt egyaránt, így hidalva át az egymást pocskondiázó géptulajok közötti méretes szakadékot. Az X360 tökélyre fejlesztett online funkciójára támaszkodó TDU számtalan újdonsággal kecsegtet. A kusztomizáció jegyében immáron mind a versenyző külleme, mind az autót borító utolsó négyzetméter is egyedire szabható a változatos eszközöknek köszönhetően, így az internetes arénába merészkedő delikvensek garantáltan nem mérkőznek majd meg két ugyanolyan benzinfalóval. A véglegekig tuningolt négykerekűek akár eBay módjára aukcióra is bocsáthatók, így juttatva tetemes pénzösszeghez az eladókat, akik a begyűjtött zöldhasúakat alkatrészekre, vagy épp az opcionálisan letölthető új autókra költhetik, nem beszélve a fontos szerepet betöltő ingatlanokról, melyek segítségével egyre több és több csodálatosan gyönyörű gépjárművek tárolhatók – a választék bőséges, mintegy 150 motor, kocsi áll harckészültségben, ráadásul egytől egyig a valós modellek képességeivel rendelkeznek, így nyújtva mindig új vezetési élményt. Ez pedig jó, nagyon: a műholdas képek alapján lemodellezett Hawaii sziget, Oahu nem kevesebb mint 1000 mérföldnyi betoncsíkkal rendelkezik. Az X360 nyitócímnek szánt Test Drive epizódban minden megvan ahhoz, hogy új etalonná váljon, remélhetőleg a szűkös határidő nem megy a bégért ficsőrök rovására.

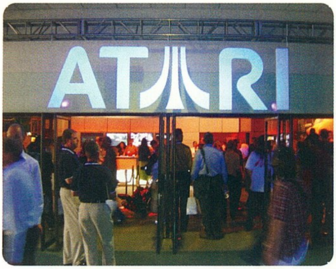
Folytatódik a Dragonball Budokai agymenés, a remekül sikerült harmadik rész után novemberben landol a folytatás, a **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi**. Az előző epizód (kevés) hibáiból tanulva a BT mintegy 60 karaktert hív csatába, köztük eleddig olyan mellőzött szereplőkkel, mint Janemba vagy a háttérben meghúzódó Chaiotzu. Jelentős újítások nem eszközöltek – ami működik azt minek elrontani ugyebár – de számos látványvilágot és a tényleges játékmenetet érintő ráncfelvarrás történt. Utóbbi a történeti porció 50%-os növekedésében ölt testet, míg előbbi a maximális cell-shaded technológia továbbfejlesztésében, valamint a pályákat megtöltő, rombolható tereptárgyak megjelenítésében fejti ki áldásos hatását.

Ennyi lenne kérem az újdonságok sora: ugyan jelen volt még az évek óta húzódó, ám még mindig vadítóan finomnak tűnő **Indigo Prophecy** (korábban Fahrenheit), a hír formájában már többször bemutatott **Timeshift** is felfedte bájait, ám egyéb figyelemre méltó konzolos portékát nem mutatott az Atari. Na majd jövőre!

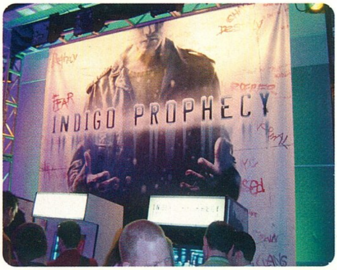

The Matrix: Path of Neo


Test Drive Unlimited


Timeshift



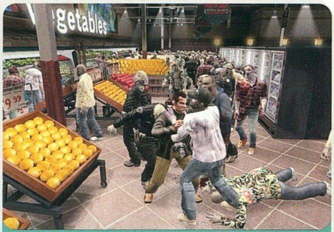






Beat Down: Fists of Vengeance


Darkwatch


Dead Rising

CAPCOM

Az idei *Capcom* kínálat egyik aduásza a **Killer 7** volt: a játékról nyugodtan áradozhatnánk fél oldalt – de nem tesszük, mert egyrészt a májusi számban volt róla kimerítő, másrészt meg itt van nálunk a bétaverzió két hete. A játék jó, a Famitsutól igen magas pontszámot (36 / 40) gyűjtött be a napokban, és a saját tapasztalataink is hasonlóak – legközelebb egy vaskos teszt formájában találkoztok vele. A Cube-os verzió júliusban érkezik, ezt valószínűleg ősz magasságában követi (a Kockással szerintem gyakorlatilag megegyező) PS2 változat.

A Capcom egyelőre nem kapkodta el a következő generációs bejelentéseket: a Sony konferencián a **Devil May Cry 4**-re vethettünk egy rövid pillantást – ezek szerint marad Playstation-exkluzív a sorozat. A „rövid pillantás" alatt egy, javarészt a sorozat korábbi felvonásaiból összevágott trailert kell érteni: a végén feketefehérből színesbe vált a kép, felvillan egy gótikus kastély, és Dante (a korábbiaknál jóval részletesebben kidolgozott) modellje, aztán… vége, ennyi volt, Kedvcsinálónak nem rossz, de nem több annál, ebből egyelőre semmilyen következtetést nem lehetett levonni a negyedik résszel kapcsolatban. A megjelenés valószínűleg igen távol van – még ha PS3 nyitócím is lesz a dologból (ebben erősen kételkedünk) akkor is minimum egy évet kell rá várnunk. Talán az idei TGS-en (szeptemberben) többet mutatnak…

A másik nextgen játék ismét az élőhalottak birodalmába kalauzol minket. Capcom? Zombik? Akkor biztos Resident Evil – gondolná a japán cég korábbi kínálatát jól ismerő játékos. Tévedés! Az Xbox 360-at becélzó **Dead Rising** inkább a *Dawn of the Dead* mozifilmre hasonlít – nagy mennyiségű zombi egy bevásárlóközpontban, minimális számú túlélő, és egy „nem akartam én hős lenni, de úgy hozta a szitu" főszereplő – méghozzá egy fotóriporter. Az E3-on bemutatott trailer első néhány másodperce nem sok jót ígér: a Dead Rising grafikai szempontból (ha a karaktereket felépítő poligonok számát, és a textúrákat nézzük) talán a legrandább X360 cím eddig. A magyarázatra a trailer utolsó traktusáig kell várnunk – na, ERRE használták fel a gép bőséges erőforrásait. Magyarázat: az utolsó néhány képkocka hősünket mutatja, amit kétségbeesetten kapaszkodik fel egy járműre – azt pedig *több száz* hörgő-kalimpáló zombi pajtás veszi körül. (A grafika egyébként nem végleges, a fejlesztők elmondták, hogy az új devkitek érkezésével jóval magasabb színvonalú látványvilágot lesznek képesek produkálni). Az akció maga viszont kifejezetten látványosnak tűnt: hősünk vascsövekkel, láncfűrésszel és különféle lőfegyverekkel trancsírozta a zombikat, sőt, még némi fotózásra is marad ideje. A trailerben ugyan nem látható, de a játék producere, Keiji Inafune (Onimusha-sorozat) az élőholtakon kívül emberi ellenfeleket is ígért – a modern horrorfilmek „az ember a legfélelmetesebb szörny" tematikájára alapozva. Térjünk vissza a jelenlegi generációhoz, és onnan is kapásból az Expo tán legígéretesebb játékához, az **Okami**-hoz. Az Okami játék és művészet: a keverék ritkán működik (igaz, akkor nagyon: Rez, valaki?) de a jelek szerint a Capcomnak és Clover Studionak sikerült valami kifejezetten egyedit összehoznia. Az Okami a farkas alakban újjáéledő isten, Amaterasu története. Amaterasu a káoszba süllyedt Japán békéjét kell, hogy helyreállítsa. A történet egyszerűnek hangzik, a mélységet a megvalósítás és a vizuális világ adja. Az Okami ugyanis úgy néz ki, mint egy ősi japán festmény, plusz erősen alkalmazza a kalligráfiát is. A pusztuló világ szinte teljesen nélkülözi a színeket – a Farkas megjelenésével minden életre kel, a kép megtelik színekkel, a világ „kivirágzik". Az egyedi vizuális megvalósítás mellé egyedi játékmenet dukál: a Farkas tud ugrani, képes egyszerűbb harci mozdulatokra – a különleges képességeit pedig ecsetvonásokkal tudja alkalmazni. A problematikus részeknél „megállítod" a játékot, és a megfelelő szimbólum képernyőre rajzolásával veted be a kívánt képességet – hidakat építhetsz, kapukat dönthetsz le, több ellenfelet dönthetsz le a lábukról ezzel a módszerrel. Az Okami messze áll a befejezéstől: csak valamikor jövőre fog megjelenni, Playstation 2-re – várjuk!

Az **Onimusha: Dawn of Dreams** hagyományosabb utat jár be. A sorozat negyedik része történeti szempontból új ösvényeket nyit: mivel a harmadik rész a régi vonalat gyakorlatilag lezárta, a Capcom előrepörgette az eseményeket tizenöt évvel, új vezetőt (Hideyoshi Toyotomi) állított a Genma-hordák élére, behoztak egy új főhőst (Soki), ás hajrá, indulhat a démonvadászat. A kamerakezelés is új: ugrott a fix nézőpont, a kamera követi hősünket. A játék alapjai viszont maradtak: Soki az öt másik karakter valamelyikében párban harcol, a Select megnyomásával bármikor válthatunk közöttük. Az új engine csinos darab, tényleg sok ellenfelet kezel egyszerre, belassulás nélkül, és a látványvilág sem utolsó. A játék sokkal akcióközpontúbb lett, a logikai feladatokat minimalizálták – majd meglátjuk, hogy ez mennyire tett jót (vagy rosszat) az Onimushának. 2006-os premier, kizárólag Playstation 2-re.

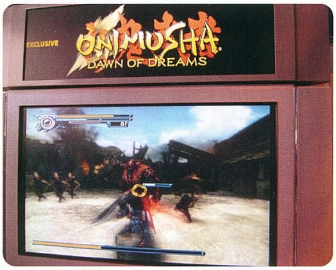
Még mindig kaszabolós akció, csak most a masszív fajtából: **Devil Kings**. Ha nagyon le akarnánk egyszerűsíteni a dolgokat (és miért is ne akarnánk?) akkor egy szép nagy egyenlőségjelet tennénk a Devil Kings és a Koei Dynasty Warriors szériája közé. Az alapszitu hasonló: több (az Expón hatot mutattak be) karakter közül választva ellenfelek hordáit a pokolra küldve kell egyesítenünk a szétszabdalt országrészeket. A főhős maga az Ördögkirály, aki eladta a lelkét a gonosznak, cserébe speciális képességeket kapott, és most Japán trónjára szeretne ülni. Ebből sejthető, hogy a Devil Kings keményen elszakad a historikus háttértől, és bódító fantasy-ízekkel fűszerezi a zsánert. Mindegyik karakter két fegyvert forgathat egyszerre (a főhős esetében ez egy kardot és egy puskát jelent), mindkét fegyverhez



Devil May Cry 4


Devil Kings


Final Fight: Streetwise

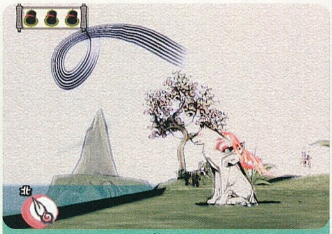








Monster Hunter Portable



Okami



Onimusha: Dawn of Dreams

meghatározott speciális támadás tartozik. A támadások számát / erejét / milyenségét a játék során felmarkolható nyolcvan varázstárggyal tudjuk megszabni. A Devil Kings elég jól néz ki, az Expón bemutatott verzió a nagy számú ellenfél ellenére sem lassult be – ergo jó választás lehet majd azoknak, akiknek elege van a rétestészta módjára nyúló DW-sorozatból, és valami hasonlót keresnek, csak más környezetben és más hősökkel. Ez is jövőre érkezik, és ez is PS2-exklúzív.

A Capcom tovább lovagol az igen szép köröket futó Viewtiful Joe lovacskán: a széria következő felvonása a hangzatos **Viewtiful Joe VFX Battle** névre hallgat, és a régi ismerősökön kívül (jelesül: Joe, Silvia és Captain Blue) számos új (egyelőre meg nem nevezett) szereplőt üdvözölhetünk majd benne – ők a Japánban nagy sikerrel futó VJ anime-szériából lesznek átemelve. Változik a műfaj is: a VFX Battle leginkább a Super Smash Bros-ra hasonlít majd, azaz Joék egymás orcáját pofozzák lilára. Japán megjelenés 2005 második felében – Cube-ra és PSP-re. Az NDS tábor is megkapja a maga Viewtiful-adagját: a **Viewtiful Joe DS** a Cube-os eredeti színes-szagos, az elődöt megközelítő vizuális minőségben prezentált újragondolása. Az irányítást természetesen a DS érintőképernyőjéhez igazították – számos új támadás került a játékba. Példa: az alsó képernyő gyors dörzsölésével a felső screen „rázkódni kezd", ez pedig ledönti az ellenfeleket a lábukról, vagy a felső szinten elhelyezett hordókat borítja a fejükre. Megjelenés: október elején. Szintén a Nintendo duálképernyős handheldjét támadja be a **Phoenix Wright: Ace Attorney**. Egy korábbi hírrovatban már bemutattuk a játékot: sajátos kalandjátékról van szó, melyben egy ifjú ügyvéd bőrébe bújva kell csavaros ügyeket megoldanunk. Először bizonyítékokat gyűjtünk, beszélünk a tanúkkal, aztán jön a tárgyalás – itt keresztkérdéseket tehetünk fel, beterjeszthetjük az összegyűjtött bizonyítékokat, tiltakozhatunk mindenért, vagyis végigjátszhatunk egy komplett „bírósági drámát" (esetünkben jó sok humorral fűszerezve). Jópofa cucc, érdemes lesz odafigyelni rá – ősszel érkezik, reményeink szerint Európába is. A Capcom két gyors PSP bejelentését is megejtett (mindenféle plusz információ nélkül): **Monster Hunter Portable** és **Street Fighter Alpha 3 Upper**. Az infó tényleg minimális: mindkettő rendelkezik wireless multiplayer móddal, a Street Fighter pedig harmincnégy harcost vonultat fel – egyelőre ennyit tudni róluk, meg persze a „majd valamikor jövőre" dátált megjelenést.



Phoenix Wright: Ace Attorney



Viewtiful Joe VFX Battle



Without Warning

A **Final Fight: Streetwise**-zal a Capcom újabb patinás sorozatot rángat vissza a köztudatba: a játék főszereplője az (egyik) legendás FF karakter tesója, Kyle Travers. A bátyust elrabolták, Kyle bemorcosodik, és nekiáll szétpofozni Metro City aljasabbik felét. A város nyitott, a történet fő- és mellék-küldetésekre van osztva. A missziók teljesítése feljebb löki a respektünket: minél látványosabban győzünk le valakit, annál több respekt (és pénz) üti a markunkat. A pénzből új fegyvereket (a közelharci eszközökön kívül lőfegyvereket is) vásárolhatunk, a respekt pedig az NPC-kkel való tárgyaláskor jön jól. A Streetwise jól néz ki, a hangulata két kategóriával sötétebb ugyan a megszokott Final Fight univerzumnál, de annyi baj legyen – tisztességes bunyónak nézünk elébe. Mikor? Valószínűleg csak jövőre. A Capcom téli megjelenést ígér (PS2 / Xbox) – ez pedig nem decembert, hanem inkább februárt szokott jelenteni. Még mindig bunyó: **Beat Down: Fists of Vengeance**. Szintén nyitott város, szintén rengeteg pofozkodás – csak itt több (öt) karakter közül választhatsz (mindegyik eltérő tulajdonságokkal rendelkezik persze). A cél az ellenséges drogkartell teljes felszámolása. Nem egyedül indulsz harcba: beszélgetéssel (vagy pofozkodással) bandatagokat gyűjthetsz magad mellé, akik aktívan segíteni fognak a harcban. A harc hasonló a Streetwise-nál leírtakhoz, csak komplexebb kimenetelű: ha eléggé elpáholtál valakit, meggyőzheted, hogy csatlakozzon hozzád – vagy alternatív megoldásként a pénzét is elveheted. PS2 / Xbox irányultság, 2005 év végi megjelenés.

MegaMan-mirákulum, több felvonásban: a végtelenített GBA-s Battle Network mellékág újabb epizódja kapásból két változatban érkezik: **Mega Man Battle Network 5: Team Protoman / Team Colonel**. A sztori közös (az előző epizódban a földbe passzírozott Dark Chip Syndicate ismételt megbüntetése – csak most Nebulának hívják őket), a szereplők, begyűjthető battle chipek és Navi szövetségesek azonban mások – a rajongók úgy is megveszik majd mindkettőt (pénztárcákat készenlétbe – az USA-ban június végén már kapható lesz). Mivel Dr. Weil időközben sikeresen elfoglalta New Arcadia-t, a igazán hardcore rajongók rögtön a (szintén GBA-s) **Mega Man Zero 4**-re is félretehetik a pénzt – Zero koma az emberek és reploidok szövetségét megerősítve, új (most akár az ellenfelektől is elkobozható) fegyverekkel felszerelkezve veszi fel a harcot a Gonosz ellen (...majd valamikor november elején). A gyűjteményes kiadások kedvelői sem maradnak kosárba pakolható Capcom-kollekció nélkül: a **Capcom Classics Collection** 22 legendás Capcom-anyagot sűrít egy lemezre – köztük olyan finomságokkal, mint a *Ghosts 'n Goblins*, vagy a *Bionic Commando* (PS2 / Xbox – év vége).

Év végén érkezik a **Resident Evil 4** PS2-átirata. Az Expón bemutatott videó alapján nem is olyan vészes a grafikai „butítás", mint ahogy azt korábban (külső források) állították – korrekt port, a Cube-os szebb, de ennek sem kell szégyenkeznie. Végül: az E3-on kint volt a régóta halogatott vámpíros-western FPS, a **Darkwatch** (PS2 / Xbox – augusztus közepén állítólag tényleg kijön), és a Capcom első Európában fejlesztett játéka, a feszült terror-drámát és több, párhuzamosan futó sztorivonalat ígérő **Without Warning** (PS2 / Xbox – november) is – mindkét versenyzőről szóltunk már korábban, az E3-as szereplésük semmi újdonságot nem hozott.









Batman Begins



Battlefield 2: Modern Combat



Black

ELECTRONIC ARTS

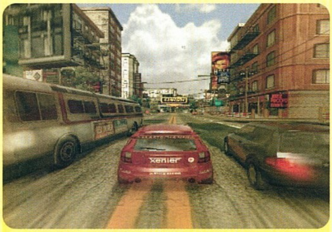
Sokszor írtuk már: az *Electronic Arts* a játékipar Godzillája, ennek megfelelően szinte mindig ők jelentkeznek a legtöbb címmel az Expón – most sem volt másképp. Az EA *mindenre* fejleszt, jelenlegi és következő generációs konzolokra, PC-re, GBA-ra, NDS-re, PSP-re, sőt mobilokra és nem oly rég megjelent Gizmondora is. A mobilokkal most nem foglalkozunk, legyen elég annyi, hogy közel egy tucat maroktelefonos EA játékot lehetett bevizsgálni – méghozzá egész jókat.

A bőséges konzolos kínálat egyik éllovasa a **Need for Speed: Most Wanted** volt. Az új NFS epizód nem Underground, de ennek ellenére kicsit mégis az: az NFSU-k és a „hagyományos" NFS epizódok keverékének tűnik. Maradt a nyitott környezet, maradtak a változatos pályák, a street-racing, és a bőséges tuning-opciók. Visszajött viszont néhány régen látott elem, így például a rend őrei elől való menekülés – ez pedig látványosabb, mint valaha. Hatalmas karambolokat okozhatunk, tankerekbe terelhetjük bele a nyomunkban loholó kopókat, és mi keményen leamortizálhatjuk a járgányt (meg persze az ellenfeleket is). Az EA a következő generációs – azaz esetünkben az Xbox 360 – verzióra koncentrált: a grafikai fejlődés teljesen egyértelmű a korábbi epizódokhoz képest. Az autó-modellek sokkal részletgazdagabbak, a környezet kidolgozottsága sokszorosára nőtt, klassz fény-árnyék hatásokat láthatunk – meg látványos effekteket, persze (apróság, de jól néz ki: az alagútból kirohanva elvakít a nap, idő kell hozzá, míg újra visszaáll a normális látásod – máshol is láttunk már hasonlót, de itt teljesen élethűen lett megvalósítva). A játékmenetben is tapasztalhatunk apróbb változtatásokat: a lényeg továbbra is a reputációnk egekbe lökése (mint az NFSU-ban), de ezúttal több trükköt vethetünk be a cél érdekében. Ilyen például az időlassítás: egy gomb megnyomásával belassíthatjuk az akciót – ez akkor jön jól, ha nagyobb karambolokat, vagy váratlan szituációkat (pl. hirtelen elénk kicsapódó tartálykocsi) akarunk épp bőrrel megúszni. Jön mindenre, amire csak lehet: PS2, Xbox, GC, Xbox 360, GBA, NDS, PSP – valamikor novemberben.

A tavalyi (a legnagyobb jóindulattal is gyenge közepes) GoldeEye: Rogue Agent után az EA ismét akcióba küldi James Bondot – a **James Bond 007: From Russia With Love** pedig szerencsére ismét tisztességes titkosügynökös kalandnak néz ki. A játék tulajdonképpen az *Everything or Nothing* által megkezdett vonalat folytatja: third person nézőpont, sok akció, lopakodás, némi közelharc és rengeteg trükkös eszköz. A játékmenet is az EoN-t idézi – csak most már környezetben. A játék alapjául szolgáló Bond-epizód ugyanis 1963-ban készült: a From Russia With Love ezt a történetet követi végig, és értelemszerűen nem Pierce Brosnan markáns arcélét, hanem az ős-Bond (... és tegyük hozzá: az *igazi Bond* :-) nem kevésbé férfias alakját csodálhatjuk meg benne – a főszereplőt Sean Connery-ről mintázták (és a hangját is ő adja). Az EoN-ban megtapasztalt játékmenet több ponton változik / bővül. Az Expón bevizsgálható volt egy jetpackes pálya: Bond a levegőben repkedett, és a jetpackre szerelt golyószóróval és rakétavetővel osztotta az áldást. Egy másik pályán Bond a Q által rendelkezésére bocsátott mini-helikopter irányítója – ebből kikövetkeztethető, hogy trükkös megoldásokból ezúttal sem szenvednünk hiány. A FRWL összességében nagyon jó kis játéknak tűnik: a járműves részeket hiányoltuk csak – valószínűnek tartjuk, hogy lesz benne ilyesmi is, csak az E3-ra még nem készültek el a száguldozós részekkel. Megjelenés november elején, PS2 / Xbox / GC platformokra.

Az EA a James Bondon kívül két másik mozis frencsájzt is harcba küld idén: a **Batman Begins**-t most elegánsan átugorjuk (volt már róla szó, és az ehavi Konzol megjelenése után két nappal a boltok polcairól is leemelhető lesz), a **Harry Potter and the Goblet of Fire** viszont mindenképpen megérdemel pár szót. A negyedik Harry Potter könyv / film játékfeldolgozása – az alapanyag fokozatosan komorabbá váló hangulatát követve – némileg komolyabb hangvételű lesz. Az eddigi epizódok puzzle-megoldással kombinált platformerek voltak, ez a mostani inkább akciójáték. Mindhárom főhőst (Harry, Ron, Hermione) irányíthatjuk – akár kooperatívan is (ha egyedül játszunk, az AI irányítja őket). A GOF-ban jelentős szerepet kapnak a (gyakran mindhárom karakter részvételét igénylő) varázslatok: harc közben elsősorban ezekkel tudunk operálni. A „nagygépes" verziók és a PSP inkarnáció teljesen megegyezik egymással (PSP-n három játékost támogató WiFi multiplayer opciót találunk), a GBA változat inkább RPG (némi Pokémon beütéssel), az NDS verzió pedig a GBA-s kalandok nagytestvére – az érintőképernyőre átértelmezett irányítással. Megjelenés? Pár nappal a film premierje előtt, november legelején.

The Godfather. Kultfilm, Coppola karrierjének csúcspontja. Milyen a játék? Így első blikkre nem rossz, de egyelőre nem is kiemelkedő. A következő generációs verzió (Xbox 360) elég jól néz ki, de nem ez lesz az új Xbox grafikai csúcsalkalmazása, az biztos. A játékmenet pedig – bérmennyire is annak nézett ki az első képek alapján – nem a GTA szolgai koppintása. Az ötvenes évek New Yorkjában járunk, a maffiacsaládok egymás torkát harapdálják a hatalomért. A Corleone család friss tagjaként a feladatod az egyszerű utcai csibészből a család respektált tagjává válni – és egyesíteni az egymással harcoló famíliákat. Az eszközök: zsarolás, fenyegetés, fizikai erőszak és persze gyilkosság. A felemelkedés útja meghatározott feladatok teljesítésének során keresztül vezet. A feladatok megoldásában viszont szabad kezet kapsz. Információt kell szerezned valakitől? Meglátogatod az ille-



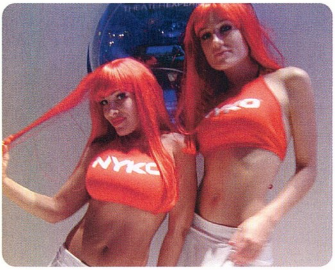
Burnout Legends



Burnout Revenge



Burnout Revenge









FIFA 2006



Fight Night Round 3



James Bond 007: From Russia With Love

tőt, ha eléggé tisztel (a játék számon tartja a reputációd változását) elég keményen rádörrened, és már el is köpi, amit tudni akarsz. Ellenkező esetben jöhet a bunyó (a játék egyedi, az analóg karokra alapozó irányítási / harc rendszert használ), vagy rosszabb esetben a kivégzés. Nem mindig a nyílt erőszak a legjobb megoldás: ha megölöd egy másik család tagját, akkor vendetta-pontok kerülnek a neved mellé, azaz fokozatosan növekszik annak a valószínűsége, hogy előbb-utóbb egy jól irányzott lövéssel segítenek át egy vegyesbolt ablakán. A járókelők öldöklése szintén nem túl jó ötlet: a nyakadra szállnak a zsaruk. Ha a novemberi megjelenésig csiszolnak egy alaposat a most még kissé darabos harcon, emlékezetes játék válhat belőle – a látottak alapján van benne spiritusz. Megcélzott platformok: PS2 / Xbox / GC / Xbox 360 / PSP.

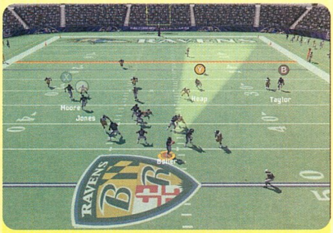
Jöhet a Criterion-szekció! Az EA által tavaly bekebelezett angol fejlesztő három játékkal tette tiszteletét az idei E3-on – mindhárom ígéretes produktum. A PSP-s **Burnout Legends** az eddigi három Burnout-epizód legjobb pályáit kombinálja a Burnout 3 játékmenetével – azaz nyomhatjuk a takedownokat ezerrel, és az



The Godfather



Harry Potter and the Goblet of Fire



Madden NFL 06

összes, a harmadik részben megismert játékmód is rendelkezésünkre áll. Az E3-on bemutatott verzió nagyjából hetven százalékban volt készen, ehhez képest abszolút jól teljesített. A kisebb grafikai kompromisszumoktól eltekintve (némileg csökkentett poligonszám a járműveknél, homályosabb textúrák a tereptárgyakon) a BL átkozott jól nézett ki – minden a helyén van benne, a látványos karamboloktól kezdve az utánozhatatlan sebességérzetig. A Criterion teljes körű, nyolc játékost támogató multiplayer-supportot ígér – egyelőre csak sima egymás elleni verseny volt kipróbálható. Október közepén jön – várjuk! Mint ahogy várjuk a sorozat következő, „nagygépes" epizódját, a **Burnout Revenge**-et is. A negyedik rész sokak számára rókabőrnek tűnik – pedig jó eséllyel nem lesz

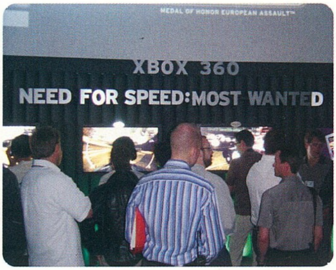
az, a Criterion az új felvonásban is tud újítani. Először is: változik a játék vizuális világa. Sokkal sötétebb, fagyosabb lesz, ugrottak az élénk színek, minden város sajátos, rá jellemző palettát kapott – Detroit barna és szürke, Tokió kék és fekete színekben pompázik. Másodszor: változik a játékmenet, nem is kicsit. Fegyverként használhatjuk a forgalmat: szembejövő és oldalról behajtó járgányok továbbra is halálosak, de a velünk egy irányba haladókat kedvünkre lökdöshetjük. Az eredmény: a korábbinál jóval nagyobb pusztítás, nagyobb karambolok, durvább takedownok. Harmadszor: változik a pályák kialakítása. Alternatív utak, rejtett szakaszok, és számos ugrató került a játékba – ez egyrészt felgyorsítja a versenyt, másrészt pedig új lehetőségeket nyit az ellenfelek szívatására – most már könnyedén támadhatunk felülről is (egy ugratás után). Negyedszer: crashbreaker verseny közben. Kiütnek, automatikusan kapod a crashbreakert, aztán... BUMMM. Coool! Ötödször: újragondolt multi módok – durvább, látványosabb, komplexebb Crash, és a fémtesteket tömegesen szaggató Traffic Attack. PS2-re szeptember végén, az Xbox (és még nem megerősített Xbox 360) verzió novemberben érkezik. A harmadik

Criterion gyöngyszem: **Black**. Sajnos még mindig zárt ajtók mögött mutogatták, de arról a bemutatóról mindenki süketen és szélesen vigyorogva jött ki. A Black az FPS-ek Burnoutja lesz – totális pusztítás. A fegyverek hangjától szétmegy a dobhártyád, a levegőben törmelék, fémszilánkok és töltényhüvelyek repkednek. Minden rombolható. Szétlőheted a falakat, felrobbanthatod az autók benzintankját, kilőheted a híd oszlopait. A Criterion a stáb kedvenc akciófilmjeinek legemlékezetesebb momentumait vette alapul (két példa: Neo + Trinity belépője a Mátrixban, és a bankrablás utáni lövöldözés a Heatben – előbbit szerintem mindenki ismeri, utóbbi hallatán meg fél métert ugrottam a székemben – minden idők tán legjobb mozis lövöldözéséről van szó). Sajna elég sokat kell még várnunk rá: félig sincs kész, csak valamikor 2006 februárjában kaparinthatjuk a kezeink közé. A magam részéről jobban várom, mint a nextgen konzolokat (Komolyan).

A **Battlefield 2: Modern Combat** régi ismerős: ott volt már a tavalyi E3-on is, 2004 őszén meg kellett volna jelennie – de nem ilyet. Csúszott inkább egy évet, és multi-only játék helyett single + multi militáns móka lett belőle. A single player szekció objektíva-alapú küldetésekből építkezik, és az EA által csak „hotswapping"-nek becézett rendszert alkalmazza – azaz bármikor beülhetsz bármelyik járműbe, vagy belebújhatsz bármelyik katona bőrébe. Előretört az ellenfél? Ugorj vissza bázisra, vegyél birtokodba egy mesterlövészt, és hajrá! Támadni akarsz? Ugorj be egy tankba, és vezesd te a rohamot. A BF2: MC vizuális szempontból is sokat fejlődött egy év alatt: a játék most már szinte teljesen akadozás mentes, a multiplayerben gond nélkül irtja egymást 24 játékos. A PS2 verzió sem néz ki rosszul (sőt, nagyon jól néz ki!), de az Xbox változat az igazi: részletesebb textúrák, szebb víz, szebb effektek kényeztetik a szemet. Ősszel lehet rá számítani, az EA állítása szerint lesz Xbox 360 verzió is.

A **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects**-szel az Electronic Arts egy tőlük szokatlan zsánerben, a verekedős játékok műfajában tesz kirándulást. A Marvel licenc birtokában jófajta szuperhősös bunyó lett a dologból: az EA az általuk kreált héroszokat (ők lennének az Imprefektek) ereszti össze a Marvel univerzum ismertebb hőseivel. Az eredmény: látványos bunyó, rengeteg speciális támadással és szuper-képességekkel fűszerezve. A pályák teljesen háromdimenziósak, azaz szabadon mászkálhatsz rajtuk (a la PowerStone, például), a küzdelem 360 fokban zajlik. Az ütéseken / rúgásokon kívül mindem karakter több speciális támadással és mozgással rendelkezik, plusz a környezet is bevonható a küzdelembe – például lángoló hordókat vagdoshatunk egymásnak. A grafika









Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

rendben van (a karakterek jelenleg még kissé plasztiknak tűntek), a játékmenet pedig kellően intenzív. Ez is ősszel érkezik, a Playstation 2, Xbox és Gamecube tulajok egyaránt fenhetik rá a fogukat, plusz készül a PSP verzió is – utóbbi grafikailag szinte teljesen ugyanazt nyújtja, mint a PS2 változat.

A **The Sims 2** konzolos verziói érdekes jószágok: egyeznek is a pécés eredetivel, meg nem is. Az egyszer oké, hogy az irányítási szisztémán változtattak, de az már szokatlan, hogy minden platform megkapja a maga kis bonuszát. Az NDS és GBA verziókba egy új szomszédság ás új karakterek kerültek, a „nagygépes" változatok pedig 25 bonusz NPC-vel, egy teljesen új create-a-fashion lehetőséggel, kibővített karakterkreációs opciókkal, egyedi „kaja-kreációs" rendszerrel (közel hatvanféle felfedezhető recept került a játékba), EyeToy támogatással (PS2), meglepetés-extrákkal (Cube – bekerült Márió vagy Yoshi is? :-) illetve HDTV-támogatással (Xbox) várják a Simsek terelgetésére kiéhezett játékosokat. Megcélzott megjelenési időpont: november környéke, PS2 / Xbox / GC / PSP / NDS / GBA bontásban – sőt, még mobilos verzió is lesz belőle.



Need for Speed: Most Wanted

Ha Electronic Arts, akkor sportjátékok: a sportanyagok felsorolását direkt hagytuk végére. Jó lenne a **FIFA 2006** hiper-szuper újdonságainak bemutatásával indítani a sort (valószínűleg ez érdekli leginkább a Nyájas Olvasót), de nem tesszük: nem lustaság vagy utálat – információhiány. Az EA egész egyszerűen *semmi érdemlegeset* nem árult el az új FIFA-ról, annyit mondtak csak, hogy komoly változtatásokra készülnek a 2006-os felvonással. Mivel a FIFA 2006 az Xbox / GC / PS2 trión kívül következő generációs konzolokra (ismét: Xbox 360) is megjelenik, a grafika értelemszerűen fejlődik – az EA standon bevizsgálható techdemo elsősorban a játékosok élethű arckifejezéseire koncentrált – valóban jól nézett ki, de reményeink szerint nem ebben merül ki a revolúció. Az új FIFA



NBA Live 06

(hűen a hagyományokhoz) ősszel érkezik, az EA nyáron megrendezésre kerülő saját játékbemutatóján („Hot Summer Nights") fog többet elárulni róla. Még mindig nextgen, de most nagyon az: a **Fight Night Round 3** valószínűleg *csak* következő generációs konzolokra fog megjelenni (valamikor 2006-ban). A játékmenetről itt sem tudunk beszámolni, viszont a rövidke techdemo mindenkire komoly benyomást tett. Tulajdonképpen egyetlen részletesen bemutatott jobbhorog volt az egész, de ez kegyetlenül nézett ki. A bokszolók nagyjából hússzor részletesebbek, mint a második részben. Az a bizonyos ökölcsapás pedig... a kesztyű belenyomódik az ellenfél arcába, a hús eltorzul, az izmok deformálódnak, a bőr felszakad, az állkapocs pedig egy centit mozdul balra. Magyarán szólva: brutálisan élethű. (A játék alatt a Criterion következő generációs Renderware technológiája dübörög). A Fight Night a kedvenc EA-s sportjátékom, így nagyon ajánlom nekik, hogy maga a játék is felérjen ehhez a grafikai színvonalhoz, különben... :-)

Madden NFL 06. Financiális szempontból ez az EA legfontosabb sportfrencsájza – és a jelek szerint grafikai szempontból is erre koncentrálnak a legjob-



Need for Speed: Most Wanted

ban jelenleg. Az Xbox 360 verziót zárt ajtók mögött demozták: a prezentáció Shaun Alexandert (Seattle Seahawks) helyezte a középpontba. A játékos-modell félelmetes részletességű: még a srác állán látható jellegzetes sebhelyet is lemodellezték. Nagy hangsúlyt fektetnek ugyanakkor a reális ruha-szimulációra, és a stadionok kidolgozására – a bemutatott küzdőtéren a különböző típusú székeken át a korlátokon keresztül a légkondi-szellőzők pontos elhelyezéséig *minden* a helyén volt. A játékmenetbeli újításokról itt sem beszéltek – majd nyáron. Az új Madden Xbox 360 nyitócím lesz, de az amerikai foci rajongók a PS2 / Xbox / Cube verziók megjelenésére is bizton számíthatnak – az EA egy darabig még szállítani fogja a jelentősebb sportcímeit a jelenlegi (múlt?) generációra is.



The Sims 2

Közeledik az oldal alja, gyorsítsunk egy kicsit: az **NBA Live 06** a büntetős grafikán (természetesen itt is az X360 verzió volt terítéken) kívül játékmenetbeli előremenetelt is fel tud mutatni – az analóg dobás személyében. Ezt úgy kell elképzelni, mint az analóg ütést a Tiger Woods-ban: felugrasz, hátrahúzod a jobb analóg kart, és az ív csúcspontján visszanyomod – a visszanyomás gyorsasága és időzítése határozza meg a dobás pontosságát. Az idei verziót ősszel kapjuk kézhez, a fent említett X360-on kívül PS2-re, Xbox-ra és Cube-ra is. Mivel az idei NHL-szezont elvitte az ördög, az EA a felújított statisztikák hiányában kénytelen az irányításon babrálni: az **NHL 06** az NBA-éhez hasonló analóg irányítással (itt Skill Sticknek hívják) teszi komplexebbé a játékot – a finomított rendszernek köszönhetően eddig nem látott mozdulatok (új cselek, láb közti ellövés) vállnak elérhetővé. Ősszel jön (PS2, Xbox, GC), ebből kivételesen nem lesz nextgen verzió (egyelőre). A **Tiger Woods PGA Tour 06** viszont az Xbox 360-at támadja be: a játék rengeteget profitál a következő generációra való áttérésből – a játékos-modelleken és az animáción kívül itt a részletesen kidolgozott, élő-lélegző pá-

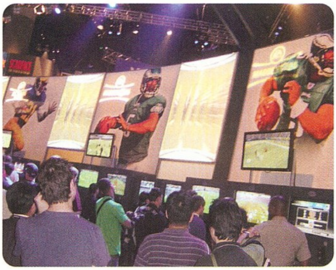


Tiger Woods PGA Tour 06

lyákon lehet villogtatni az új vas tudását. Biztos megjelenési időpontja csak az X360 verziónak van (2005 vége), a többi platform egyelőre TBA („majd megmondjuk"). Végül: **SSX On Tour**. A hódeszkás sorozat negyedik része még inkább az árkád-irányba mozdul el: a fejlesztők a Burnout 3-hoz hasonló őrült, féktelen száguldást ígérnek, még látványosabb trükkökkel. Újdonság, hogy a deszka mellett ezúttal sílécre is pattanhatunk (a sízők számára külön trükk-készlet áll majd rendelkezésre). A történések helyszíne a harmadik epizódhoz hasonlóan továbbra is egy hatalmas hegy, a pályákat kétféle módon (freestyle / gyorsasági verseny) tudjuk majd teljesíteni. Megjelenés idén ősszel, PS2, Xbox, GC, PSP és NDS platformokra.









Castlevania: Curse of Darkness



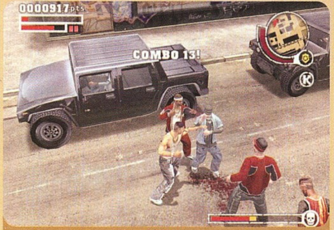
Coded Arms



Metal Gear Solid 4

KONAMI

A *Konami* mint mindig, idén is kitett magáért. Természetesen a fő attrakció Kojima és díszes kompániájának feltűnése volt – vegyük is szemügyre, hogy a japán játékisten mivel rukkolt elő. **Metal Gear Solid 4**. Bizony emberek, jelen volt a shown a jelen állás szerint még platformválasztáson gondolkozó franchise immáron negyedik epizódja. A márciusban trilógiává duzzadt sorozat nem a hagyományos, jól bevált módon nyűgözte le a közönséget – nehéz is lenne, a tényleges fejlesztési munkálatok alig pár héttel ezelőtt kezdődtek meg. Kojima egy remek, maratoni hosszúságúnak éppenséggel nem nevezhető animációval rukkolt elő, középpontban a project jelmondatául választott „No place to hide" mondattal. Az elmúlt évek legtökéletesebb és legviccesebb mozgóképe, a főszereplő posztjáért küzdő Raidennel, a Sam Fisher által használt eszközökkel teliaggatott Solid Snake-kel és egy kazalnyi katonával. Remekül eltalált poénok, korrekt dramaturgia, a végére pedig csodával felérő bejelen-



Crime Life

tés: a rendezői széket végül nem más, mint – *dobpergést kérek* – Hideo Kojima foglalja el! A kreátor nem tud elszakadni gyermekétől, ez pedig jó, nagyon. A sztorit érintő információkkal sajnos jelen pillanatig nem rendelkezünk, és gyaníthatóan a következő E3-ig nem is szórnak meg a sajtó babusgatásáért felelős személyek. A kiadott teaser kép néhány dolgot sejtetni enged: az MGS4 közvetlenül az MGS2 után játszódik, a főhős várhatóan Solid Snake lesz, ám jó néhány korábbi szereplő is feltűnik majd. Először is itt van Raiden egy gyermekkel a karjában (véleményünk szerint ez a patrióták által fogva tartott Olga csemetéje), az MGS1 dívája, Meryl is visszatér a száműzetésből, nem beszélve az immáron abszolúte imádott Revolver Ocelotról. Nagyon izgalmas, várjuk a fejleményeket.

Szerencsére nem kell várnunk a következő generáció első fecskéinek feltűnésére egy ízes Metal Gearezéshez – ősszel érkezik a kibővített **Metal Gear Solid 3**! A **Subsistence** európai játékosok számára nem tartalmaz túl sok újdonságot. Mind a Demo Theatre, mind a Survival mód szerepelt a PAL-os kiadásban, két marginális modifikáció viszont gyökeres változást hoz a program életébe. Elsőként itt van a 2003-as első MGS3 trailerben látott, főhősünk hátára pozícionált rögzített kamera, mellyel végre könnyebben elboldogulhat a dzsungel mélyére vetemedett játékos. Az igazi csemege csak most következik: hölgyeim és uraim, van szerencsém bemutatni az első multiplayer komponenssel felszerelt MG epizódot! A régóta pletykált, kizárólag online lehetőségekkel rendelkező koncepció ebben a formában öltött testet. A dolgok jelenlegi állása szerint több játékmódban ugorhatnak egymásnak a világ számos pontján élő playerek, így egymás ellen folyó vad küzdelem éppúgy megvalósítható, mint egy bizonyos épület vagy személy védelme a bázist megtámadó Snake horda ellen. Érdekes próbálkozás, meglátjuk mi sül ki belőle.



Dance Dance Revolution Extreme 2

Még idén megjelenhet a PSP exkluzív **Metal Gear Acid** folytatása. A főbb mozgatórúgók változatlanok, a Magic the Gatheringre emlékeztető kártyás szisztéma ezúttal is az akció orientált handheld változat beugrója. Lényeges újdonságra nem számíthatunk, egy dolog azonban biztos: az MGA 2 rettenetesen szép, megkockáztatnánk azt a kijelentést, hogy látvány szempontjából megközelíti az évekig etalonnak számító PS2-es MGS2-t. A minket érintő kérdés: ez végre hozzánk, európaiakhoz is ellátogat? (A Sony gépezettel egyetemben…)

Haladjunk tovább a *Konami* másik fejősteheneéhez, a Castlevania frencsájzhoz. Az utóbbi években GBA-n taroló akció / szerepjáték ismét megpróbálkozik a nagykonzolos hódítással. A Devil May Cry 2 ellenében indított utolsó próbálkozás nem aratott nagy sikert, opponens hiányában az év elején bejelentett **Castlevania: Curse of Darkness** talán nagyobb figyelmet kap majd. Három évvel a Dracula's Curse után járunk, főhősünk Hector, a kárpátok egykori urának tanítványa, a pórnép számára mint „A gonosz kovácsa" ismert, a sztori egy hasonló munkakört betöltő, ám még mindig Drakula-hű kolléga körül bonyolódik, aki el szeretné tenni láb alól héroszunkat. Mesterségét a későbbiek során kamatoztathatjuk, a lecsapott lelkek begyűjtésével fejvadászok és nevelhetők, akik egy-egy komolyabb ütközetben hathatós támogatást nyújthatnak az életünkre törő rondaságok ellen. Tucatnyi fegyvert felvonultató, elegánsan kidolgozott harcrendszer, adrenalin pumpáló küzdelmek – jól hangzik, ám technikailag ezúttal sem tudunk elmenni szó nélkül a nyilvánvaló problémák mellett. A teljesen háromdés Castlevania ezúttal sem domborít, sőt: rettenetesen csúnya és sivár. Mint minden hasonszőrű produktum, alanyunk is 2D-ben az igazi: ez még komoly problémát jelenthet. Ettől függetlenül azért nem ássuk el a lehető legmélyebbre a produktumot, még bármi kisülhet belőle.



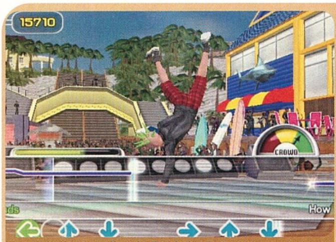
Death Jr

Evezzünk a való élethez közelebb álló témákat használó termékek képzeletbeli standjához: a D12 támogatásával fejlesztett, a „készítsünk bűnözőket szerepeltető GTA klónt" trendet meglovagolni kívánó **Crime Life** Xbox-os büntetőkörútra gyúr idén ősszel. A fiktív Grand Central City-be ágyazott történet az utcákat ellepő bandák mindennapjaiba nyújt betekintést, a játékos egy feltörekvő újonc bőrébe bújva tehet meg mindent a tápláléklánc csúcsára történő felkapaszkodáshoz. A hip-hop életvitel inspirálta Fighting Force klón a brutalitás minden fokát szerepelteti: fegyveres leszámolások, rablások, lopások és fakabátok előli menekülés biztosítja a felhőtlen szórakozást. Kiterjedt kombórendszer a folyékony és könnyen elsajátítható harcrendszerhez, 25 missziót

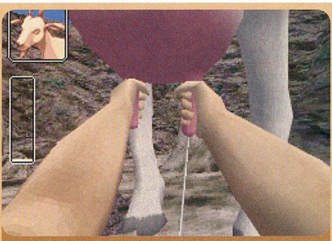








Karaoke Revolution Party



Lost in Blue



Metal Gear Solid 3

tartalmazó erőteljes sztori az élvezethez és híres rap / hip-hop bandák műveit tartalmazó zenei repertoár a hallójáratok kényeztetéséhez. Szeressük?

Az egyre nagyobb porréteget felhalmozó, többnyire a lakás legeldugottabb részén tartott táncszőnyeg hamarosan ismét a virtuális Ginger Rogers és Fred Astaire szolgálatába áll a **Dance Dance Revolution Extreme 2** támogatásával. A sorozat elsikkadását elkerülendő a Konami ezúttal kitett magáért: a stílusban talán elsőként erőteljes online komponenssel vértezte fel az ifjoncot. A több mint 100 zeneszámot tartalmazó repertoár Britney Spears kisasszony (remélhetőleg) tiszavirág életű karrierjének összes gyöngyszemétől az éppen aktuális popnyáltenger slágereiig terjed. Változatos játékmódok, egyedi tánclépések kifejlesztésének majd továbbadásának lehetősége. Semmi eget rengető momentum.

A zseb-megasztárok sokadik alkalommal ragadhatnak mikrofont, hogy a **Karaoke Revolution Party** segítségével emeljék a házibulik fényét, vagy épp távozásra késztessék a szomszédokat. 50 nótával brillírozó ámokfutás, EyeToy és multiplayer móddal Xbox-on pedig további dalok letöltésének lehetőségével megoldva.

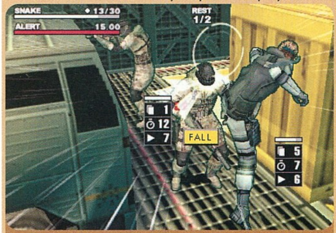
A végére egy igazi „csemege”, a Nintendónak szentelt oldalakon már pedzegetett Mario franchise legújabb agymenése: **Dance Dance Revolution: Mario Mix**. Az ismert világ összes főbb szereplőjét felvonultató agymenés, a széria három dimenziónális epizódjaira kísértetiesen emlékeztető látványvilággal. Nem szeretjük.

Induljon a handheld invázió: a japán kiadó erőteljesen támogatja a jövőben is mind a Sony, mind a Nintendo zsebkonzoljait. Bő egy éves hallgatás után a Playstation óriás új termékének bejelentésekor felfedett **Death Jr.** előbújt az árnyékból. Az augusztusra datált platformer az eltelt idő alatt nem változott sokat, továbbra is rettenetesen bájos és életteli mind a főhős, mind a környezet. A remek vizuális körítés sajnos nem használja ki a gépben rejlő erőforrást: a Psychonauts-ra emlékeztető stílussal megáldott produktum valahol a Nintendo 64-es Rayman és a végül Xbox-ra megjelent Galleon között helyezkedik el.

Kárpótlásul annál szebb a platformtól idegen stílusban mozgó **Coded Arms**. A virtuális valóság harcmezején masírozó FPS egy kritikus hiba miatt lezárt számítógépes térben bonyolódik. A karantén nem javított a helyzeten, katonák kiképzése céljából létrehozott a rendszer a háttérben mutálódásnak indult, egyre vadabb ellenfeleket szült, a szituáció végül fegyveres konfliktusba torkollott: a játékos a problémák rendberakására küldött hacker bőrébe bújhat. Randomgenerátor által létrehozott pályarengeteg harcmezeje 30 fegyvert tartalmazó arzenállal, Tronra emlékeztető fiktív file nevekből építkező elemekkel fűszerezve. A szingli élmények zuhataga után a többszereplős játékmód várja az öldöklésre éhes gamereket: egyszerre maximum 4 katona masszírozhatja a másik fejszerkezetét. A látványról egy erőteljes grafikus motor gondoskodik, ami az említett automatizált pályaszerkesztőnek hála a lehető legváltozatosabb elemeket tartalmazó palettát használva állítja össze az indusztriális fémtenger végtelen struktúráját. Az analóg karnak hála az irányításra sem lehet panaszunk, így a Coded Arms mindenképp kötelező vétel a PSP tulajok számára.

Imáink meghallgattattak: a CD korszak hajnalán feltűnt Ys RPG széria újból megjelenik a szigetországon kívül. A PS2-re és PSP-re párhuzamosan készülő **Ys: The Ark of Napishtim** a klasszikus japán szerepjátékok nyomdokaiba kíván lépni, valós idejű harcrendszere ellenére. A sztori és az egész játékmenet hősünk kardjai körül bonyolódik – a speciális erőkkel felvértezett acéldarabok nyitják meg az utat a kiterjedt kombórendszer felé. Az Ys erőssége ezúttal is az egyedi látványvilágában rejlik, a fejlesztők sikerrel ötvözték a mangák ismertetőjegyeit a három dimenziós tér nyújtotta poligonokból építkező elképzelésekkel. Effektorgia a köbön, remek zenei aláfestéssel. Figyelemre méltó próbálkozás, megvan a Metal Gear Acid után a PSP második ízig-vérig tökéletes játéka?

A DS már biztos rendelkezik egy ilyen aduásszal: **Lost in Blue** névre hallgat. A Gameboy Color hajnalán debütált Survival Kids nyomdokaiba lépő folytatás minden porcikájában egyedi, végtelenül szórakoztató produktum. A két hajótörött ifjonc túlélésére összpontosító koncepció a túlélés legalapvetőbb technikáinak elsajátítására épít. Az Expón játszható formában is jelen volt, a végleges változat egy apró szeletét tartalmazta, ám már mostani állapotában is toronymagasan kiemelkedik a handheld iparág tucat termékei közül. A remek látványvilág csupán eszköz a hihetetlen változatos játékmenet formába öntéséhez. A napi szükségletek kielégítése az ételkeresésben / vadászásban, a vízkészlet pótlásában merül ki, a maradék idő a lakóhely csinosítására és a sziget felfedezésére fordítható. Egy példával illusztrálva: a hideg barlangot egy dekoratív tábortűz fel tudja melegíteni, ehhez azonban először egy tűzcsiholó alkalmatosság, valamint száraz fa beszerzése szükséges. Ha minden rendelkezésre áll indulhat a procedúra: a két ravasz ütemes nyomogatása hatására a gallyak füstölni kezdenek, a DS beépített mikrofonjára fújva pedig felgyullad az életet hozó tűz. Érdekes? Az. Jelen sorok írója pusztán emiatt vett nemrégiben DS-t, az 576 Online-ról is letölthető vadonatúj trailert látva nem bánta meg a döntését. Ti sem fogjátok!



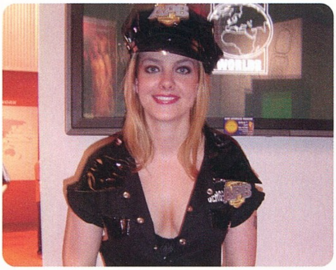
Metal Gear Acid 2

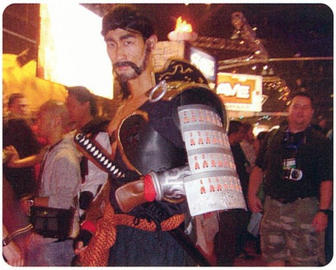


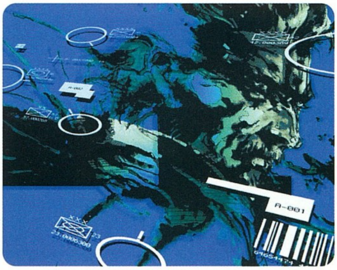
Metal Gear Acid 2

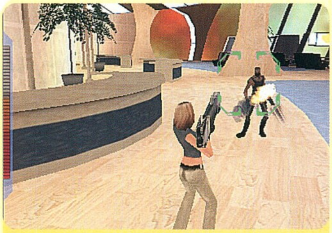


Ys: The Ark of Napishtim









Advent Shadow



Age of Empires



Age of Empires

MAJESCO

Bár a *Majesco* története egészen 1986-ig nyúlik vissza, sikeres, erős kiadóvá csak a 2003-as esztendőben váltak a ConnectivCorp beolvasztását követően. Helyzetük megszilárdult, sőt, odáig jutottak, hogy az E3-as kínálatuk a termékek számát tekintve lepipálta (!) a Microsoftét. A helyhiány miatt sajnos nem taglaljuk az összes kiállított darab érdekességeit: mazsolázunk, ahogy az úriembereknél szokás.

Clive Barker minden kétséget kizáróan remek író – a kultstátuszba lépett '87-es Hellraiser horror alapvetés, minden hibája ellenére. Nem túl termékeny az úr, de amihez hozzáér, az józszerivel arannyá válik: remélhetőleg a **Demonik** megjelenésekor is hasonló lesz a helyzet. Az Xbox360 exkluzív akciójáték a személyes bosszúhadjáratokra – többnyire gyilkosságok – szakosodott Volrath kalandjait mutatja be. A földöntúli lény megidézésekor démoni formáját levetve beköltözhet egy földi lény testébe, így téve pofonegyszerűvé az elvegyülést az emberek között. Az értékren-



Black and White

dek felborulásának elkerülése végett a megszállható porhüvelyek eltérő erővel bírnak, Isten szolgája jóval erőteljesebb képességekkel rendelkezik, mint egy mezei eladó vagy egy megrögzött bűnöző. Érdekes, bár újszerűnek éppenséggel nem nevezhető koncepció (Messiah, Shiny Entertainment) jelen állapotában erőteljes ráncfelvarrásra szoruló grafikus motorral, de tekintve a 2006-ra datált megjelenési időpontot, nem kell aggódnunk emiatt.

A **The Darkness** sajnos nem volt megtekinthető az Expón, még zárt ajtók mögött sem. A Top Cow képregényén alapuló, megjelölt stílussal még nem rendelkező játék roppant hangulatos darabnak ígérkezik. Hősünk földöntúli képességekhez jutott egykori verőember, a maffiánál is megfordult Estacadot mind-össze egyetlen cél vezérli: el kell tennie láb alól korábbi munkaadóját, bármi áron. Ebben nagy segítséget nyújt majd saját démonserege, valamint a fekete mágia széles tárházából kiemelt bűbájok tömkelege. Izgalmas? Az. Bár látnánk már belőle valamit.

Célozzuk meg Hollywood szívét és a jelenlegi konzolokat: a filmgyártás Mekkájának fennállása alatt kitermelt akciófilmek krémjéhez tartozik az álomgyáros Steven Spielberg Cápája. A Peter Benchley novellája az ezüst vásznon remekül megállta a helyét, így minden esélye megvan arra, hogy az egyesekből és nullákból álló virtuális harcmezőn is sikerrel vegye az akadályokat. A **Jaws Unleashed** minden figyelmet megérdemel: egyrészt mert rettenetesen szép, másrészt pedig mert hazánk gyermekei, az Ecco the Dolphint jegyző *Appaloosa Interactive* boszorkánykonyhájában készül az augusztusi megjelenésre. Míg a Dreamcaston kiteljesedett sorozatban egy végtelenül kedves és barátságos delfint irányíthattunk, addig a JU-ban egy területét védő vérszomjas cápa uszonyai közé leshetünk be. A főszereplő beállítottsága kihat az elvégzendő feladatokra is: a missziók többsége búvárok és tengeri életformák megmentését elvé-



The Darkness

gezni kívánó környezetvédők elfogyasztásáról szól. Az esetleges támadások visszaverésére változatos mozgásrepertoár áll rendelkezésre: a hatalmas tépőfogak fájdalmas harapást, az uszonyok arcon csapást tesznek lehetővé, a különleges látásmód pedig a célpontok megtalálásában nyújt segítséget. Az utolsó plankton is felfalható, a regeneráció folyamata így pofonegyszerű. Az összképet színesítendő opcionálisan végrehajtható küldetések tömkelege várja a harcosokat – ki tudna ellenállni egy gyilkos bálna bájos mosolyának és pulzáló aortájának?

Moziadaptáció #2, **Taxi Driver**. Kínosan sokszor kellett használnunk az alapvetés szót, de ha valami tényleg mérföldkő, akkor Scorsese 1976-os, négy Oscar díjra jelölt klasszikusa az. A Robert de Niro által hihetetlenül jól megformált Travis Bickle nem egyszerű taxisofőr: az éjszakába burkolózott New York utcáit járó kispolgár saját törvényei szerint intézi el a rosszfiúkat. A játék sztorija nem sokkal a mozgókép után veszi fel a fonalat, az úrra nagy hatást tevő Betsy a másvilágra távozik, a maffia gondos kezeinek köszönhetően. A bosszú alapja adott, Travis pedig kihasználja a kínálkozó alkalmat, megkoronázva isteni küldetését. GTA alapokon nyugvó játékmenet: a küldetések között szabadon bejárható megapolisz, nagy hangsúlyt fektetve a járművezetési képességekre és a lőfegyverek szakszerű használatára. Lényeges különbség a civilekkel történő bánásmódban rejlik: Travis nem ölheti halomra az egyszerű peonokat, a féktelen mészárlás rövid úton elméje megbomlásához vezet, melyet a képernyőn végigfutó speciális effektek szimbolizálnak. A grafikus körítés hagy némi kívánnivalót maga után, a Taxi Driver jelen állapotában a GTA3 szintjét nyaldossa, ami valljuk be, elég öreg darab. Alacsony felbontású textúrák tömkelege, elnagyolt és ronda modellek tömkelege, valamint a kaotikus útszakaszok bizony erősen rányomják a bélyegüket az összképre – remélhetőleg a végleges PS2-es és Xbox-os változat már kifinomultabb lesz.

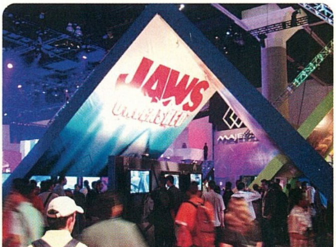


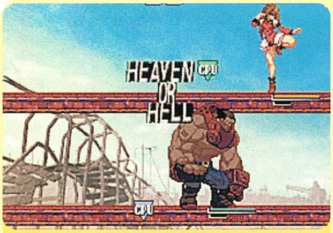
Demonik

Harmadik és egyben utolsó mozis kalandunk az **Aeon Flux**. Peter Chung MTV-n prezentált rajzfilmsorozata egy vérprofi bérgyilkosnő jövőbeni kalandjait tárta a nagyközönség elé. A Bloodrayne-t elkövető *Terminal Reality* által hegesztett produkció marad a kaptafánál: műfaját tekintve külső nézetes lopakodós akciójáték. Az őszre datált mozi változattal egy időben a boltokba kerülő feldolgozás a sorozat és az ezüstvászonra szánt változat közötti összekötő kapocs, hasonlóan az Enter the Matrix-hoz. A digitális kiadásról gyakorlatilag ezen kívül semmit sem tudunk: annyi biztos, hogy hősnőnket Charlize Theron kisasszonyról (mellékállásban bombanő) mintázták. Nem vagyunk valami izgatottak, az egyszer biztos.









Guilty Gear Dust Strikers



Guilty Gear Judgement



Infected

A Cartoon Network csatornán sugárzott **Teen Titans** eddig elkerülte a figyelmünket: főként azért, mert a lassan matuzsálemi korba lévő zsurnaliszták inkább másra használják fel a szabadidejüket. Pedig nem lenne egy rossz kis műsor: ifjú szuperhősök gonoszokat pofoznak, mindennapos dolog. Remek alaptéma játékkészítéshez – a Teen Titans nem akar többnek látszani mint ami. Micsoda valójában? Ütöm-vágom, a klasszikus rendszer korlátjai között. Hatalmas, nyitott három dimenziós terepek, egyetlen járható úttal, a lehető legkevesebb gombra hagyatkozó irányítással, eltérő képességekkel rendelkező szereplőkkel. A közöttük való váltás menet közben, a D-pad segítségével történik, így az akció egy pillanatra sem torpan meg. Egy dolog biztos: a Teen Titans, pokolian, hihetetlenül és eszméletlenül – ronda. A Playstation 1-es korszakot idéző vizuális megvalósítás, olyan kidolgozatlan, brutális élekkel rendelkező textúrákkal, melyek segítségével gond nélkül le lehetne csiszolni a Nemzeti Színház összes függőleges felületét, legalább kétszer. Minek ehhez PS2 vagy Xbox? Ezzel a förmedvénnyel egy mezei mobiltelefon is megbirkózik!

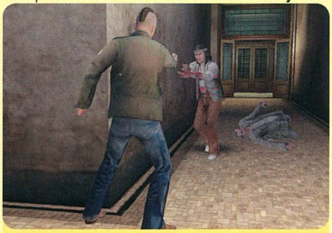


Jaws Unleashed

„Véget ért a móka mára…" – ugorjunk a handheld masinákra (bocsánat), elsőként a Sony termékre. A Majesco négy vasat tart a tűzben egyszerre. A zászlóshajó a kézi konzolokra szánt adaptációkkal már bizonyított Full-Fat jegyezte **Advent Shadow**. A trilógiának szánt „Advent" univerzum PSP-s kivetülése Marin Steel, az idegen invázió közepén elcsípett kalmár viszontagságait dolgozza fel, a látottak alapján a Tomb Raider és a Dead to Rights nyomdokain haladva, kellemes grafikus szósszal, már idén szeptemberben.

Meglepően erős promóciós kampány előzte meg a PSP exkluzív **Infected** bemutatását: a Majesco standoknál undorító zombivá maszkírozott hölgyek reklámozták az akciójátékot. A vérfürdő fogalmát maximálisan teljesítő produkció: New York városát egy titokzatos vírus támadta meg, a teljes populációt élőholttá változtatva. Az egyetlen ember, aki immúnis a betegségre hősünk, az egykori rendőr – sőt, az ereiben folyó nedű egyenesen halálos a szörnyekre nézve. A feladat tehát adott, a speciális ampullákat kilövő puska segedelmével meg kell tisztítani a várost a kreatúrák hadától. A szingli kampány mellékes opció, a hangsúly a kábel nélküli multiplayer képességek kihasználásán van. A fejlesztést végző Planet Moon Studios valóban hatalmas tereket kínál a többszereplős csatározásokhoz, melyeket elpusztításra teremtett, AI által irányított zombik népesítenek be. Bonusz ficsőr: fertőzés. A humán playereket legyőzve gépük „bacilusokkal", egyéni karaktermodellekkel változtatható meg. A megfertőzött masinák számának függvénye a bezsebelhető pontszám mennyisége, melyet fegyverek és egyéb bonusz tárgyak vásárlására fordíthat a játékos. PSP címhez mérten remek grafika, igazán szép effektekkel tarkítva – érkezése októberben esedékes.

A népszerű Guilty Gear sorozat mindkét jelenlegi csúcsplatformon támad: a PSP-re szánt **Guilty Gear Judgement** a klasszikus pofozkodást új szintre emeli Boost móddal. Az oldalra scrollozós opció mindössze négy támadási módot kínál a több száz mozdulatot tartalmazó klasszikus repertoárból, ám mind a 20 karakter választható a több mint két tucat misszió teljesítéséhez. Mindössze ez az egyetlen különbség ez és a Nintendo DS-t megcélzó **Guilty Gear Dust Strikers** között. Az innovatív platform adta mikrofon és érintőképernyő korántsem kerül kihasználásra – lényegi szerepük csak a minijátékokban lesz –, ellenben a két képernyővel. A harc így sokkal nagyobb és látványosabb arénában folyhat, egyszerre maximum négy karakter szerepeltetésével a megszokott kettő helyett. Mindkét változat hű az eredeti csodálatosan szép 2D-s látványvilágához, legalábbis a látottak alapján, erről megbizonyosodni csak a novemberi debütálás után tudunk.



Taxi Driver

Ugyanez áll a szintén két platformra tervezett PC-s sikerjátékra, a **Black and White** hordozható változataira. A Full-Fat az alapprogram erőteljes stratégiai részét lehámozva inkább az isteni kreatúra dédelgetésére fókuszál, elhagyva az intuitív menedzselési és háborús alrendszert. Virtuális tamagochi van bőven (az eddigi legjobb megvalósítás a Nintendogsban öltött testet), ám több méter magas tehenet, disznót vagy épp bárányt egyik sem tartalmazott. Meglepően szép, a maga kategóriájában kifejezetten tetszetős látványvilággal robog be a boltok polcaira Molyneux apó terméke, valamikor november magasságában.

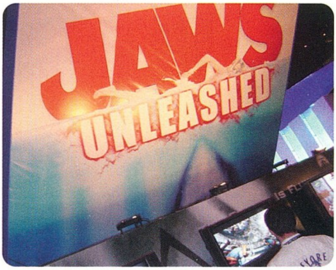
Ritka madár a stratégia a hordozható masinákon, az Advance Wars és a Fire Emblem szériát leszámítva a bizony rettenetesen kevés produktum képviseli a hatalmas népszerűségnek rövendő játékstílust: a hiányt pótolandó készül nagyban az **Age of Empires** DS-re megálmodott változata! A masina ideális táptalajt biztosít a zászlóvivőkhöz, köszönhetőn elsősorban az egeret tökéletesen pótló érintőképernyőnek. A hordozható AoE jó úton halad, valós idejű szisztéma helyett tökéletesen megfelelő körökre osztott metódus dolgozik a rendszer alatt, leszűkítve a résztvevők számát ám korántsem rontva az élményt. Hat nemzet (britek, franciák, mongolok, japánok, szaracénok) 45 különböző egysége csap össze a változatos harcmezőkön, három dimenziós csatajelenetekkel dobva fel az amúgy izometrikus nézőponttal operáló, minden ízében tökéletesnek és roppant hangulatosnak látszó megjelenítést. Igazi sikerjáték, a DS vásárlás mellett szóló érvek egyik legjobbja jelen pillanatig, így nem meglepő, ha már most érmékkel tömjük tele a malacperselyeket, az esetleges vásárlás közbeni kellemetlenségeket megelőzendő.



Teen Titans



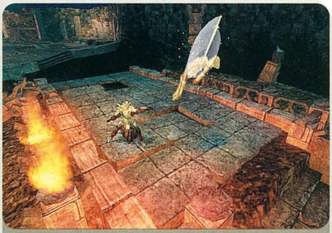






Midway Arcade Treasures 3


Blitz: The League


Gauntlet: Seven Sorrows

MIDWAY

A *Midway* óvatos léptekkel, méterről-méterre haladva tapogatózik a nextgen harctéren. Az E3-on mindössze egyetlen projekt bejelentésére került sor, ez azonban hatalmas falatnak bizonyul. A **Stranglehold** ízig-vérig multikulturális fejlesztés: a konkrét munkálatokat a kiadó / fejlesztő chicagói divíziója végzi, a project fölött az akciófilmek istene, John Woo bábáskodik, a főszereplőt pedig magáról Chow Yun-Fatről mintázták. A produktum az ázsiai páros hollywoodi sikereit elhozó Hard Boiled folytatása. Sajnos ezen kívül nem tudtunk meg semmit a játékról, így stílusa felől is csak találgatni tudunk, de az biztos, hogy ha két ilyen híresség fantáziát lát a dologban, akkor csak jól járhatunk!

Az elvarratlan szálak kibogozása nem váratott sokat magára, Torque barátunk kalandjai folytatódnak az őszre datált **The Suffering: Ties That Bind** mókuskerékében. A látomásoktól kínzott, brutális gyilkossággal vádolt hősünk az első epizód börtönszigetéről elmenekülve nem tudta teljesen hátrahagyni az őt üldöző kreatúrák hadát. A harcot és a történet fonalát ezúttal Baltimore sötét sikátoraiban és föld alatti csatornarendszerében vesszük fel az egyre nagyobbra duzzadó földöntúli sereg ellen. A rendszer nem változott, a hátborzongató mészárlás ezúttal is reflektorfényben, melyet apróbb puzzle feladványok színesítenek. A szörnyek többségbe ismerős, az új kreatúrák tetemes része az új lokációhoz igazodó mutálódott populáció, később pedig teljes valójában Dr. Killjoy is feltűnik, újabb adag borsot törve hősünk orra alá. Torque ördögi énjének transzformációs folyamata immáron három lépcsőben zajlik, kihasználása pedig elengedhetetlenül szükséges, néhány pályaszakasz az első epizódhoz hasonlóan nem teljesíthető a „hagyományos" módon. Ha már az elődnél tartunk nem mehetünk el szó nélkül a grafikus megjelenítés mellett: a The Suffering messze nem facsarta ki a maximumot a masinákból, a jelek szerint a folytatás sem izzasztja meg a kurrens konzolgenerációt. Bár Torque karaktermodellje jelentős tuningoláson esett át, alacsony felbontású textúrák továbbra is elcsúfítják az amúgy pokolian jól eltalált hangulattal átitatott helyszíneket. Szeptember végén újra elszabadul a pokol: várjuk szeretettel.

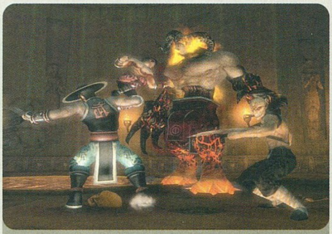
Mortal Kombatból sosem elég – tartja a jónép, nekünk viszont már az első három dimenziós MK is megakadt a torkunkon. A **Mortal Kombat: Shaolin Monks** két marokkal tuszkolja le az ember nyelőcsövén az egykori klasszikus alaposan megreformált folytatását. Oldalra scrollozós beat'm up 3D-ben, a Gauntlet nyomdokain haladva. Merész vállalkozás, a siker kétséges – nem lehet csak úgy átcibálni egy már bejáratott franchise-ot egy vadonat új, ismeretlen stílusba. A látottak alapján a félelmeink alaptalanok, a Shaolin Monks meglepően jól muzsikál. Fejleszthető mozdulatokkal operáló, alig pár gombra hagyatkozó harcrendszer a klasszikus karakterek és ellenfelek szerepeltetésével. A rajongók minden bizonnyal kitörő örömmel nyugtázzák majd a széria legjobb epizódjából átemelt helyszínek tömkelegét, valamint a múlt homályából előtűnő szereplők garmadáját: Baraka, Raiden, Reptile, Johnny Cage feltűnése már biztosra vehető, a jövőben pedig tovább bővül a lista. A grafikus cukormáz effektjeit remek munkát végző fiktív operátor gazdagítja, így nyújtva mindig a lehető legteátrálisabb beállítást a harcokhoz. Megjelenés októberben, PS2-re és Xbox-ra.

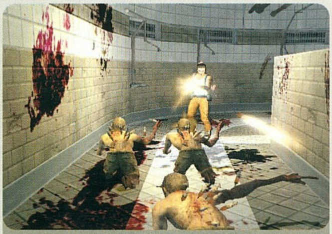
Hűsítő pofon és több száz korbácsütés hatására feléledni látszik a legendás Gauntlet széria. A **Gauntlet: Seven Sorrows** a zsáner kialakításában nagy szerepet játszó sorozat vérátömlesztő csomagja: megvan benne minden, amiért imádtuk egykoron az elődöket, ráadásul képes annyi újdonságot felmutatni, hogy mind az ifjabb generáció, mind a rajongótábor a szívébe zárja. A klasszikus vég nélküli harcot nagyobb odafigyelést kapott sztori, valamint hat fegyver és karakterosztály színesíti, a vizuális orgazmusról pedig egyedi fejlesztésű, hihetetlenül jó összképet generáló, több tucat ellenféllel és valóságos effektorgiát varázsoló motor gondoskodik, a hosszan tartó szórakozást pedig végletekig pofozgatott kooperatív opció szavatolja. Egyértelműen az idei év egyik legnagyobb figyelmet érdemlő produktuma, a kötelezően beszerzendő játékok listáján nálunk dobogós helyezést ért el.

San Francisco után az angyalok városában folytatódik az árkád száguldást a nappalikba elhozó Rush széria. Az **L.A. Rush** marad a kaptafánál, több mint 80 versenyt tartalmazó szingli agymenés a szmogban dúskáló híres lokációkkal, valódi márkákat felvonultató autóválasztékkal, valamint erőteljes történettel. Kliséhegyekben dúskáló, pofonegyszerű sztori, de mindenképp dicsérendő elem. Pontgyűjtögetés, checkpointokon való áthaladás, szabad száguldás LA hihetetlenül terebélyes úthálózatán, nitrogőzzel és az MTV hírhedt Pimp my Ride műsorából ismert West Coast Customs autóműhelyének hű dolgozóival. A járgány ebből kifolyólag a végletekig tuningolható és felcicomázható, a nézők és a játékos legnagyobb örömére. Természetesen az online opció sem maradhat ki, részletekkel egyelőre nem szolgálhatunk. Kétség kívül van még mit dolgozni a bithalmazon a szeptemberi megjelenési időpontig, a kiállított Xbox verzió framerate problémái mindenképp javításra szorulnak.

Nem maradunk újabb árkád kollekció nélkül, a **Midway Arcade Treasures 3** a féktelen száguldást nyújtó produktumok krémjét kínálja: Badlands, Hydro Thunder, San Francisco Rush 2049, Race Drivin', Super Off Road és egyéb termékek alkotják a repertoárt. Sokadik alkalommal tér vissza a Midway külön bejáratú amerikai focis ámokfutása, a **Blitz: The League** egy új kampánymóddal járul hozzá a sportág szerelmesei által támasztott igények kielégítéséhez. A PSP-s **Mortal Kombat: Deception** nem szorul különösebb magyarázatra, sem a szintén a Sony handheldjére szánt **NBA Ballers**. Látni ugyan nem láttunk belőlük semmit, de bízunk benne, hogy megérik majd a pénzüket.


L.A. Rush


Mortal Kombat: Shaolin Monks


The Suffering: Ties That Bind









Bounty Hounds



Dead to Rights: Reckoning



Frame City Killer

NAMCO

Az elmúlt évek legkiábrándítóbb Expóján nem sok okunk volt az örömre – csalódások sorozata ütötte folyamatosan az újdonságokra éhes látogatók gyomorszáját. Azon kevés cégek viszont, akik bátorkodtak markáns csapatösszeállításba vágni, egy kis időre feledtették a bajokat: az illusztris társaság tagja a **Namco**.

Természetesen a Tokió legelőkelőbb üzleti negyedében székelő óriás már a nextgen konzolok felé kacsingat, elsősorban a jól bejáratott franchise-ok jövőjét ápolgatva. Az invázió előhírnöke a **Tekken** hatodik epizódja. Az alig 30 másodperces, minden bizonnyal rendelt előzetes Jin Kazama brutális részletességű karaktermodelljét mutogatta: az úriember mozdulatai közben testéről jól láthatóan izzadságcseppek csurogtak egyre lejjebb és lejjebb. Nem tudjuk, hogy eléri-e ezt a szintet a majdani tényleges játék, de az biztos, hogy az alapos megreformálásra váró széria még tartogat meglepetéseket!

majd. A bátrak Rambo módjára kézifegyverrel, vagy közelharci képességekkel jeleskedhetnek, a megfontoltabbak távcsöves puska segedelmével irthatják a népet, a stílusos gyilkosok pedig akár robbanószerekkel is kifüstölhetik a delikvenst. A vizuális mázról az Unreal 3 engine gondoskodik, ami a látottak alapján kétélű fegyvernek bizonyul: egyrészt adott a Blade Runnerre emlékeztető, hatalmas reklámtáblákkal díszített neonrengeteg humanoid lényekkel alaposan benépesített, várhatóan több szegmensre osztott területe, másrészt itt van a botrányosan gyenge fizikai alrendszer és a több helyen hihetetlenül alacsony felbontású textúrákkal felcicomázott városrészek. Egy biztos, rengeteg kiaknázható potenciál rejlik a produktumban, azonban félő, hogy a szűkös határidő a végleges kód kárára megy.

Ennyit a nextgen ámokfutásról, nézzük azon termékek sorát, amik a kurrens masinák kínálatát erősítik. A PS2 exkluzív **Soul Calibur III** játszható formában volt jelen. A három dimenziós tér adta határtalan lehetőségek talán legjelesebb képviselője még mindig nem volt hajlandó sokat mutatni magából, ám már jelen állapo-

megcsapta – az előző epizód óta toldozgatott engine jócskán tovább fejlesztett arénákat kínál. Az élettel teli, hihetetlenül részletes pályaszakaszok pulzálnak az élettől és a folyamatosan mozgó elemektől és a speciális effektusok garmadájától. Rendkívül ígéretes folytatás, tűkön ülve várjuk!

A stílus másik képviselője földhözragadtabb témával operál: az **Urban Reign** az Egyesült Államok egy fiktív városának undergorund harctereit kínálja aranytálcán. A bandák kiterjedt hálózatának uralma alatt tartott sikátorok és utcák területekért folyó küzdelmeiből veheti ki részét mind a játékos, mind a jelen pillanatig az ismeretlenség homályában megbúvó főhős. Klasszikus pofozkodás, a birkózás, az ázsiai harcstílusok és az akrobatikus capoeira elemeit vegyítő rendszerrel tálalva. A sztori előre haladtával mesterséges intelligencia irányította társak puffasztják emberfeletti méretűre a virtuális muszklit a 100 missziót abszolválva, valamint a 60 karaktert és 30 fegyvert tartalmazó repertoárt megnyitva. A multiplayer opció adta szórakozásban egyszerre négy bajtárs eshet egymás torkának a város fölötti uralom



Hello Kitty Roller Rescue



We Love Katamari



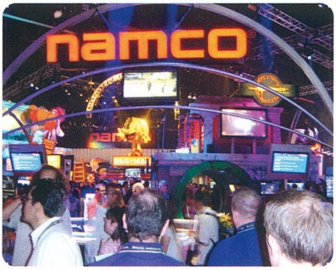
Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collection

Liquid apó minden bizonnyal nyálcsorgatva veti majd rá magát az év végére datált **Frame City Killer**-re. *(Veti magát a rosseb, az eddigiek alapján félelmetesen gyenge cucc – liquid :-)* Az X360 exkluzív produktum a 2047-es ázsiai alvilág legmélyebb bugyraiba invitálja a kihívásra vágyó kalandorokat. Főhősünk Crow, munkáját tekintve titkosügynök: célja a megalopolisz bűnkolóniáját vezető Khan levadászása. A játékmenet a Hitman szériára emlékeztet – a kiszemelt célpont elintézése napi rutinjának és mozdulatainak megfigyelésével kezdődik, a tényleges akció csak a fiktív tervezési fázis után következik. A kulcsszó a várakozás a folyamatosan változó napszakoknak hála akár az éj leple alatt is munkába indulhat hőszunk, a misszió teljesítéséhez több eszköze is akad

tában is rendkívül ígéretes és tartalmas szórakozást nyújt a zsáner kedvelői számára. A szingli módra kihegyezett kéjadag változatos módokat kínál: a „Lelkek sagája" tradicionális koncepcióra épül, a világtérkép tucatnyi pontját meglátogatva unlockolható az egyre keményedő küzdelmek, a harcokat pedig vakos szöveges tartalom köti össze, így kerekítve egy kidolgozott történetet a harcok alá. Az egész földgolyóbist felölelő torna nem szorul különösebb magyarázatra, mint ahogy a maradék opció sem. Az igazi újdonságot a karaktergenerálás: ennek mikéntjéről nem regélt a Namco, az azonban már szinte biztos, hogy az így létrehozott szereplő minden játékmódban kipróbálható és fejleszthető, addicionális fegyverekkel és ruházati kiegészítőkkel. Az evolúció szele a grafikus motort is

megszerzése érdekében. Erőteljes látványvilág, folyékony animációk – minden adott egy Streets of Rage utódhoz.

Stílusváltás egy huszárvágással – **Stargate SG-1: The Alliance**. A hazánkban is sugárzott és meglepően népszerű (jelen sorok írója által is nézett) sorozat első hivatalos szórakoztatóipari kivetülése gyomorba vágóan ígéretes. A sztori nem görgeti tovább a széria fonalát, a szereplők azonban változatlanok. A csapat az ígéretek szerint egy több planétát és idegen kultúrát felölelő bonyodalomba csöppen, melyből csak harci képességeik kamatoztatásával van esélyük kikeveredni. Az Alliance klasszikus FPS, némi Full Spectrum Warriorból kölcsönzött kollektív parancsosztogatással fűszerezve. A kampány során gyakorlatilag minden

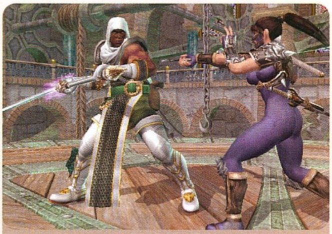







Pac Man World 3


Sniper Elite


Soul Calibur III

tag bőrébe belebújhatunk, kihasználva képességeit és puskaporkészletét, mely a kedvelt P90-estől kezdve egészen a botfegyverig terjed. A multiplayer komponens jelen állás szerint kimerül a főszál kooperatív végig vitelében, remélhetőleg a megjelenés közeledtével további többjátékos opció csatlakozik a szűkös kínálathoz. A látványról saját kreálású motor gondoskodik: autentikus Csillagkapu helyszínek, szereplők és effektek. Hazárdjáték: pokolian jól elsülhet a dolog, de (megszokott) orbitális bukás is lehet.

A **Sniper Elite** lopakodásra alapozó, third person nézetbe ágyazott akciójáték. A Rebellion az elmúlt évek során unalomig ismert és végletekig kiszipolyozott második világháborús téma segítségéért nyúlt, ezúttal a megszokottól eltérő körítéssel szervírozva. A CIA kialakulásában nagy szerepet játszott szervezet egy ügynökének bőrébe bújva kell megakadályozni a szovjet hadigépezetet a titkos náci tervek megkaparintásában. Végy egy kis Metal Gear Solid 3-at, adj hozzá egy kis Virtua Copot és Kill.Switch-et és megkapod alanyunk főbb mozgatórugóit. Klasszikus távcsöves lövöldözés fénypisztoly nélkül, álcázással fűszerezve. A helyszín Berlin, 1945: a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a már-már porig rombolt német főváros valósághű felépítésére, melyben eredeti fényképek és légi felvételek segédkeztek – a prezentáción egymás mellé állították a már kész virtuális terepet a valós vizuális anyaggal. Az eredmény lenyűgöző, az autentikus élmény garantált. 28 misszió, kooperatív multiplayer komponens, erős vizuális körítés, valamikor a karácsonyi időszakban.

Sajnálatos módon az öreg kontinensen nem jelent meg a tavalyi év talán legötletesebb terméke – sebaj, hamarosan jön a folytatás, kibővített tartalommal és játékidővel. A **We Love Katamari** ott folytatja, ahol elődje abbahagyta: a Kozmosz Ura, újabb katamarik (akik esetleg lemaradtak volna – a katamarik kezdetben apró, később hatalmasra duzzadó „galacsinok", főként berendezési tárgyakból, ismételten később akár egész felhőkarcolókból) gyúrását követeli meg fiától. Míg az első epizódban naprendszerünk csillagait kellett visszaszereznünk, addig a folytatásban más galaxisok égitesteit kell előteremteni a semmiből. A leglényegesebb újítás az új szereplők bevezetése, a katamarik dagasztásában kuzinjaink segédkeznek, akik eltérő képességeik miatt minden egyes alkalommal más és más taktikai megközelítést igényelnek. Az ebben rejlő erőtartalék a vadonatúj kooperatív módban teljesedik ki. Az asszonypajtást / barátokat hadrendbe állítva csoportosan lehet egyre dagadtabb gömböket kreálni, akár egymást segítve vagy a másiknak keresztbetéve. Nagyon szerettük az elődöt, miért ne szeretnénk hát a „folytatást"?

Retromániások malacperselyei reszkessetek, augusztusban érkezik a **Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collection**! A klasszikus árkádgyűjtemény ezúttal 14 játékot ölel fel: Bosconian, Dig Dug, Dragon Spirit, Galaga, Galaxian, Mappy, Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pole Position 1-2, Rally X, Rolling Thunder, Xevious. Megcélzott platformok: PS2, Xbox, Gamecube, GBA. Hozzáfűznivaló: közepes felhozatal.

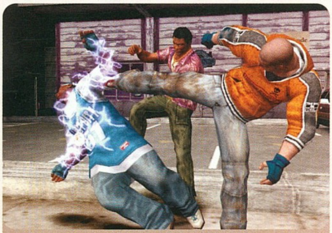
Nem mehetünk el szó nélkül a matuzsálemi korba lépett Pac-Man, és kedves neje immáron trilógiává bővülő három dimenziós kalandja mellett. A **Pac Man World 3** a 25. életévét taposó sárga gombóc eddigi életének legszövevényesebb kalandjával kecsegtet. Pac házáját ez alkalommal a gonosz Erwin seregei ostromolják, míg egy szép napon az uralomra éhező aljanép masinája csődöt nem mond. A világot fertőző szellemek dimenziója lassan de biztosan egyesül hősünk otthonával, így létrehozva egy végtelenül gonosz és aljas alternatív univerzumot. Masszív 3D-s világ, a maga minden bájával és problémáival. Pac-Man mozgáskultúrája nem esett át erőteljes változásokon, nem beszélve a játékmenet döntő hányadáról. Érmék gyűjtögetése, szellemek és egyéb állatfajták elintézése power-upok begyűjtése – csak a szokásos. Széles skálán mozgó belső és külső helyszínek garmadája, az univerzumban frissen bemutatkozó ellenfelek, és ami a legjobb: a széria történetében először Pac-Man megszólal! Érdeklődési faktor – 2 az 5-ből.

Egy utolsó csont a Gamecube tulajoknak – **Hello Kitty Roller Rescue**. A fentebb taglalt sárga hérosz után Ms. Kitty is átlép a harmadik dimenzióba. Sallangmentes, puritán platformer elemek, a kotyvalékot feldobó bossfightok és alkalmankénti puzzle feladatok. A transzformáció nem ment zökkenőmentesen, a kiállított, véglegeshez közeli verzió súlyos irányításbeli és kameraproblémákkal küszködött, nem beszélve a grafikai problémákról. Rajongóknak kötelező, a többiek inkább hanyagolják a novemberre datált programot.

Handheld fronton nem sokat változott a helyzet, a PSP felhozatal éllovasa, a **Dead to Rights: Reckoning** csak annyit mutatott magából, amiről előző számunk hírrovatában már regéltünk. A **Bounty Hounds** csak sajtóközlemény formájában képviseltette magát – egy kazalnyi fejvadász, 500 fajta fegyver és páncél, 40 különböző, elpusztításra váró idegen kultúra, 40 misszó. „Pure action". A Nintendo masinája sem lett elkényeztetve, a Super Pac-Man Pinball szó szerint SEMMIVEL sem állt elő 15 artworkön kívül (mindegyiken Pac-Man szerepel különböző grimaszokkal), a **Shogun Empires** viszont már az Expo előtt felkeltette a figyelmünket. Valós idejű stratégiába oltott Civilization / Total War klón a sógunátus idejébe ágyazva. Két fázisra osztott játékmenet: első körben a világtérképen az elfoglalni kívánt provincia kiválasztás a cél a seregek menedzselése mellett, míg a második folyamban kerül sor a tényleges csatára, a 3D-s tér pompájában. Ha sikerül eltalálni a nehézségi szintet, igazi klasszikus válhat belőle. Novemberben minden kiderül!


Stargate SG-1: The Alliance


Tekken


Urban Reign









Condemned: Criminal Origins



Fifth Phantom Saga



Full Auto

SEGA

A múlt évi felemás E3-as szereplés után a Sega magához térni látszik: az idei kínálatuk határozott bizakodásra adott okot. Abszolút multiplatform politikát folytatnak, támogatnak mindent a jelenlegi generáción át a zsebkonzolokig és a nextgen masinákig.

A **Full Auto** nextgen fejlesztés, Xbox 360-ra fog kijönni, a Sega a Pseudo Interactive-val tandemben fejleszti a játékot. A képlet egyszerű: Burnout 3 + Twisted Metal + csipetnyi Prince of Persia: SoT = Full Auto. Első blikkre kissé furcsa egyveleg, de a jelek szerint működik. Segáék fogták a Burnout esztelenül száguldozós játékmenetét, az autókra fegyvereket (golyószórókat és rakétavetőket) aggattak, és boost mellé még egy speciális képességet pakoltak – ez pedig az idő visszapörgetésének lehetősége (a la Sands of Time). Az Expón bemutatott két pálya urbánus környezetet mutatott be, egy modern nagyvárosban nyomulhatunk, hát másik autó kíséretében. A lényeg az elsőség, az eszközökben nem kell válogatnod: szanaszét lőheted, felrobbanthatod, a házak falának préselheted az eléd tolakodókat. Az Xbox 360 grafikai képességeinek köszönhetően átkozott látványos formában teheted mindezt: a játék folyamatosan pakolja az arcodba a csinos effekteket (a nagyobb robbanásoknál „görbül a tér" – szavakkal elég nehéz leírni ezt a vizuális hatást, látni kell – elég sok nextgen játék alkalmazta, szerintem egy év múlva már elegünk lesz belőle :-). A stílusos vezetésért és pusztításért boost jár, és az „idő-visszapörgetést" is így tudod feltölteni – utóbbi értelemszerűen akkor jön jól, ha csúnyán nekimész valaminek, vagy ha három rakétát kapsz a popsidba. A fejlesztők elmondása szerint a Full Auto még nagyon nincs kész – igyekezniük kell, mert még idén (év végén) ki akarják hozni (egyelőre X360 exkluzív lesz, de később PS3-ra is áttolják majd).

A **Condemned: Criminal Origins** nem újdonság, pár hónapja mi is írtunk róla – most már játszani is lehette vele. A sztorit most hagyjuk (FBI ügynök, sötét üzelmek, nyomozás – leírtuk már egyszer), koncentráljunk inkább a játékmenetre. A Condemned a bemutatott demo alapján kalandelemekkel kevert akciójáték, jó sötétre és brutálisra hangszerelve. A helyszínek lepusztultak, mindenhol sötét van, alig látsz valamit, vibráló fények világítják meg a falakat – a darkos atmoszférára tehát nem lehet panasz. A játék a közelharcot favorizálja: FPS perspektívából látod az eseményeket, és primitív, de hatásos eszközöket (vascső, deszka szöggel...) vetsz be a rád támadó rémségek (állítólag nem démonok, hanem emberek – pedig elég bizarrul néznek ki) ellen. Később ugyan lőfegyvereket is felmarkolhatsz (pisztolyt, sörétes puskát), de ezekhez nagyon szűkmarkúan méri a játék a muníciót, vagyis (valószínűleg) csak végső esetben fogod őket használni. Még a muníció-kijelző sincs: a revolver forgótárát ki kell pattintanod, és a „saját szemeddel" kell ellenőrizned, hogy hány skuló van benne. A sötét hangulatra a közelharcok brutalitása (fröcsög a vér keményen) erősít rá. A grafika emberes (elsősorban a frankó fényárnyék játékra alapoz), a bunyón kívül kalandelemek (bizonyítékokat kell gyűjtenünk) is felbukkannak. Pontos megjelenési dátum nincs – Xbox 360 exkluzív lesz a kis aranyos.

A **Chrome Hounds** is X360 exkluzív: ebből sajna nagyon keveset láttunk, pedig elég érdekesnek tűnt. A fejlesztői székben a From Softaware ül, a játék pedig kőkemény, csapatalapú mecha-akció, hatalmas robotokkal és bitang jó grafikával. Jövőre várható. A negyedik nextgen-projekt a Playstation 3-at célozza be: a **Fifth Phantom Saga** egy rövid (pár másodperces) videóval képviseltette magát – first person nézőpont, a szemünk előtt lebegő kék démon (?) pszichonikus támadások – ennek alapján *bármi* lehet. A Sonic Team fejleszti, ergo van ok a vérmes reményekre – de csak jövőre, a PS3 megjelenése után. A Sega ezen kívül nextgen-techdemokat is mutogatott (zárt ajtók mögött). Itt nem készülő játékokat láthatott a jónép, hanem pár népszerűbb Sega frencsájz (Sonic, Virtua Fighter, Afterburner...) *lehetséges* következő generációs kivetülését – jól néztek ki, remélhetőleg hamarosan valós játékokká érnek az itt látottak.

A Sega által pár hónapja felvásárolt *Creative Assembly* (a pécés Total War széria fejlesztői – elképesztően tehetséges banda) első konzolos kirándulása lesz a **Spartan: Total Warrior**. A CA-s srácok nem tagadják meg önmagukat: korábban az elsőrangú stratégiáikról voltak híresek, és a Spartannal sem esnek bele a „csinálunk valami buta akciójátékot sok vérrel, aztán majd csak lesz valami" csapdába. A Spartan ugyan főbb vonalaiban hasonlít a Dynasty Warriors sorozatra, de nem klónja annak – sok reálisabb megközelítést használ. Tizennégy pálya = tizennégy csata. Hősünk kőkemény spártai harcosként a római elnyomókat szeleteli. A Spartanban nem találsz emberfeletti speciális mozgásokat, szuper-kombókat, vagy varázslatokat: a harc „reális", komolyan át kell gondolnod, hogy milyen fegyvereket mikor vetsz be. Egy rövidkardal és egy pajzzsal indulsz: a védekezés létfontosságú, ha nem használod az eszed (és a pajzsod) hamar felszabdalnak. A csatákban objektíváid vannak: állítsd meg a hídon előretörő rómaiakat, foglald a katapultjaikat, vagy robbants be a kapud – egyszerre több feladatod, a taktikád része, hogy eldönts, milyen sorrendben teljesíted őket. A fegyverva-



Phantasy Star Universe



Shadow the Hedgehog



Sonic Gems Collection









Shining Force NEO



Shining Force NEO



Sonic Rush

laszték széles: közelharci és távolsági fegyvereket egyaránt használhatsz, mindegyikhez kétféle (egy egyetlen ellenfélre koncentráló, és egy több támadót sebző) támadás tartozik. Ebből alakítod ki a harci stílusod: kombók helyett a különféle fegyvereket és támadásokat fűzöd csokorba. A játék jutalmazza, ha egy-egy harci eszközre specializálod magad: a pályák végén (teljesítménytől függően) skill-pontokat kapsz, ezekez pedig a támadásaid „fejlesztésére” tudod elkölteni. A Spartan szépen kombinálja a hatalmas kültéri és a korrektül kidolgozott beltéri helyszíneket, és megkapó grafikát társít hozzájuk. Érdemes lesz rá odafigyelni: augusztus végére várjuk, Playstation 2-n és Xbox-on.

A **Shadow the Hedgehog** igen furcsa irányba viszi a Sonic-sorozatot: a játék a Sonic Adventures 2 történései után ötven évvel játszódik, a főszereplő pedig Shadow. Árnyék barátunk egy idegen planétán landol, amnéziás lesz, és összeakasztja a bajszát a bolygót uraló diktátorral. A feladat: meghatározott számú chaos emerald összegyűjtése. A csavar: több úton szedhetjük össze őket, jó vagy rossz



Spartan: Total Warrior

utat követve. A felborított formulát leginkább az új képességek domborítják ki: a Shadow the Hedgehog alapvetően ugyanazokat az elemeket vonultatja fel (ugrálás, csúszkálás, loopok tonnaszám), mint a korábbi Sonic-inkarnációk, de... még leírni is furcsa: Shadow fegyvert (sőt fegyvereket) használ. Azaz lövöldözik. Háááát... elsőre (sőt huszadikra) is furcsán hangzik, csak a Jóisten tudja, hogy mennyire lehet belepasszírozni a lövöldözést egy Sonic játékba - még akkor is, ha „gonosz” a főhős. Lehet ládákat is dobálni egyébként, meg később (hősünk emlékeinek visszatérésével Sonic pajtásék is felbukkannak, de ez a lövöldözés... Mindegy, meglátjuk: ősszel fog megjelenni, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra. **(Sonic FPS, valaki? Martin)**

Nem a Shadow lesz az egyetlen, a Sonic-univerzumot a képernyőkre hajító játék az idén. A Kockás tábor kap egy újabb gyűjteményes kiadást: a Sonic Mega Collection Plus teljes kínálatához a Sonic CD, a Sonic the Fighters (az játéktermi anyag volt anno) és Sonic R társul – a dobozra pedig a **Sonic Gems Collection** fonémalánc lesz nyomtatva. Cube-os megjelenés augusztus közepén, állítólag később kijön PS2-re is. A NDS tulajok a **Sonic Rush**-t írhatják fel a beszerzési listájukra: a Rush a Megadrive-os időket idéző, villámgyors rohangálást felvonultató Sonic epizód, szépen kiglancolt grafikával. Az E3-on ugyan csak Sonic-kal lehetett nyomulni, de ígérnek egy másik szereplőt (Blaze the Cat) is. Érdekesség: a Sonic Rush a jelek szerint egyáltalán nem használja az érintőképernyőt – mindkét képernyőn grafikát jelenít meg. Magyarán szólva: nagyot ugorva felkerülünk a felső képernyőre, a felsőbb platformokról lezuhanva pedig vissza az alsóra – az ötlet nem rossz. Megjelenés ősszel, kizárólag Nintendo DS-re. A PSP-s közönség is kap Sonic játékot, de ez még csak bejelentés szintjén lé-



Spartan: Total Warrior

tezik, és egyelőre *Sonic* a munkacíme – szóval még várhatunk rá egy darabig.

A (szintén PSP-s) **Virtua Tennis World Tour**ra viszont nem kell sokat várni. A VTWT (heh, de jól néz ki így rövidítve :-) a klasszikus Virtua Tennis epizódok direkt portja – ezúttal handheld formában. Méghozzá milyen jó port! A játék még nem volt készen, de az Expón kipróbálható verzió már így is a Dreamcastos eredeti grafikai színvonalán mozgott. Megkapjuk az összes korábban látott játékmódot, szerepel az össze sportoló, lesz WiFi multiplayer – mi kell még? Szerintem semmi, a Virtua Tennis a mai napig az egyik legjobb virtuális tenisznek számít, és ez a jelek szerint PSP-n is így marad. Augusztus végén lehet megvásárolni (meg is fogom, ha végre kijön Európában a PSP...)

A **Phantasy Star Universe**-t a Konzol áprilisi számának hírrovatában mutattuk be részletesen – a „tizenöt éves kisfiú szereti a tizenhat éves kislányt” (rövid sztori-összefoglaló by Martin-sama :-) történetei háttérért tessék szépen fellapozni azt. Az Expón a harcot (abból is a single palyer vagdalkozást) lehetett kipróbálni – nem kicsit emlékeztetve minket a korábbi felvonásokra (ami egyáltalán nem baj). A PSU továbbra is akció-RPG, hatalmas dándzsönökkel, és (a single porcióban) két darab AI segítőtárssal. Az igazi mókát szerintem a multi fogja jelenteni – a single nekem kissé monotonnak tűnt (a sztoriból persze nem láttunk semmit, ergo az még mindig lehet nagyon jó). A premier még odébb van: az angol nyelven kommunikáló verzió legkorábban 2006 áprilisában várható, Playstation 2-n. A Sega egy másik klasszikus RPG-szériát is feléleszt a hamvaiból: a **Shining Force NEO** sajnos szinte semmiben nem hasonlít a korábbi Shining Force játékokra. Ugrott a taktikus megközelítést igénylő komplex harcrendszer, a helyére pedig színtiszta akció került. A harc javarészt random

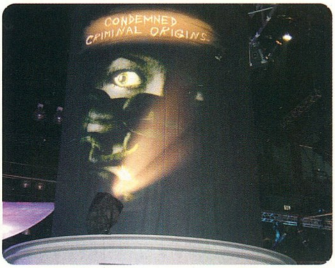


Virtua Tennis World Tour

vagdalkozásból áll, a szúró-vágó fegyvereidet a kontroller meghatározott gombjaira kiosztott varázslatokkal tudod megtámogatni (a varázslatokból egyébként jó sok van, a jobb analóg karral turkálhatsz közöttük). A harcban nem vagy egyedül: három, a gép által irányított karakter írtja körülötted az ellent. A grafika tulajdonképpen nem rossz (de nem is kiemelkedő), s karakterek anime-stílusúak, csak neve lenne Shining Force – hívhatnák bárminek, az eredetihez nem sok köze van. Október közepén fog befutni, Playstation 2-re. A Segának ezen kívül volt egy rakás mobilos játéka is (Sonic. House of the Dead...) de velük most engedelmetekkel nem foglalkozunk (másoknál sem tettük).









Code Age Commanders



Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII



Front Mission Online

SQUARE-ENIX

Nagyon jól lenne azt írni, hogy az idei E3 dugig volt Square-Enix újdonságokkal. A szomorú igazság azonban az, hogy tulajdonképpen ki is hagyhattuk volna ezt az egy oldalt – a japán RPG-óriás szinte semmilyen említésre méltó újdonságot nem hozott ki az Expóra, a kínálatuk a korábban bejelentett játékaikból állt. A Microsoft-szekcióban már volt szó róla, hogy ezentúl Xbox 360-ra is fejleszt a Square-Enix: elsőként (valamikor 2006-ban) a masszívan multiplayer **Final Fantasy XI**-et hajítják át (grafikai változtatások nélkül) a következő generációs Dobozra. Az MS konferencián egyébként egy "következő generációs technológiai demot" is bemutattak Square-ék – nem konkrét játék, inkább csak vízió arról, hogyan is képzelik el ők a nextgen RPG-ket.

A legnagyobb csalódás: valamilyen bizarr oknál fogva nem volt kint az Expón a **Final Fantasy XII**. Furcsa, nagyon furcsa: tavaly ilyenkor játszani lehetett vele, elvileg év végén (december magasságában – Japán / USA; 2006 eleje – Európa) meg kéne jelennie. Ehhez képest láthattunk egy, az átvezető animációkból összevágott trailert (Martin-sama felvette, tölthető az 576 Online-ról), és kész-passz, ennyi.

Újabb távolmaradó: a tavaly bejelentett, Vincent kalandjait feldolgozó **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII**-et szintén hiába kerestük a Square-Enix standján. Így kizárólag a Yoshinori Kitase-vel, a játék direktorával (már az Expo után) készült interjúban elhangzott infókkal tudjuk kényeztetni a Nyájas Olvasót. Kitase-san nagy rajongója a lövöldözős játékoknak, és a DoC-ban is ezt a zsánert szeretné követni. A Dirge nem színtiszta akciójáték, rengeteg karakter-interakció és sok RPG elem is található benne. A cím egyébként a hős, Vincent által használt fegyver nevéből származik. A játékot azért nem mutatták be az E3-on, mert a fejlesztőcsapat jelenleg is dolgozik az irányítási rendszeren – ez fontos eleme a játéknak, nem akartak egy félkész szisztémát bemutatni a közönségnek. Kitase megígérte, hogy a Tokyo Game Shown kint lesz a Dirge of Cerberus. A direktor úr reméli, hogy az FFVII rajongók jól fogadják a játékot, hiszen a kedvelt hőseik térnek vissza ismét – Vincenten kívül más ismert karakterek felbukkanására is számíthatunk. Megjelenés jövőre, Playstation 2-re.

A **Front Mission Online** a masszívan multiplayer univerzumba löki át a cég népszerű óriásrobotos sorozatát. Sztori kalmaz, azaz a hangulattal sincs semmi gond. Japánban már megjelent, az angol nyelvű verzió valószínűleg csak jövőre érkezik – Playstation 2-re.

A **Kingdom Hearts II** már a harmadik E3-on van kint, és végre (lassan) eléri a – meglehetősen impresszív – végső formáját. Az Expón Mulan világát csodálhattuk, és lenyomhattunk egy bossfightot egy hatalmas sárkány ellen. Az irányítás és a harc menete nagyon hasonlít az első részében tapasztaltakhoz, a grafika viszont fejlődött – rengeteg ellenfelet kezel egyszerre a játék, érezhető frame-drop nélkül. A Pirates of the Caribbean világot (nem olyan régen jelentették be, hogy ilyen is lesz benne) és Jack Sparrow kapitányt sajnos nem mutatták be – róla csak egy képet láthattunk), de a fejlesztők elárulták, hogy a sztori (a mai divatnak megfelelően) egy fokkal „sötétebb" lesz az előzményeknél. A kettes számú Kingdom Hearts 2005 végén támadja be japánt, mi sajnos csak jövőre kapunk belőle (Playstation 2 exkluzív – még mindig). Folytatást kap a Fullmetal Alchemist is: a **Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson** új transzmutálható fegyverekkel és tárgyakkal, fejlesztett AI-val és természetesen új sztorival várja az anime-széria rajongóit (júliusban, Playstation 2-n).

A végére hagytuk az Expo egyetlen Square-es újdonságát, a **Code Age Commanders**-t. A CAC egy teljesen új RPG-széria, anime-stílusú karakterekkel és epikus sztorival megfűszerezve. Utóbbiról annyit voltak hajlandóak elárulni, röviden: két ellenséges frakció (Oceania Cooperative Union vs. Unified Continental States) masszírozza egymást, a szembenálló feleknek egyaránt a központ fekvésű, stratégiailag fontos Huffman Szigetekre fáj a fog. A körökre osztott taktikus harc ugrott, valós időben onthatjuk egymásra a tüzet. A Front Mission Online tulajdonképpen nem „igazi" MMMORPG: a közös területen való gyakorlás és küldetésfelvétel után maximum tízfős csapatok vághatnak neki a kalandoknak – a missziók teljesítés, vagy az ellenséges wanzerek kipurgálása céljából (mmo-nyelven: a központi bázisokon kívül minden terület instance, PVP-re pedig meghatározott arénákban van lehetőség). A FMO Japánban már megjelent (ott hamarosan jön a PC verzió is), angol változat lesz, de megjelenési időpontja még nincs. Ejj, de jó lenne, ha ezt kivételesen Európába is áthoznák...



Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson



Kingdom Hearts II



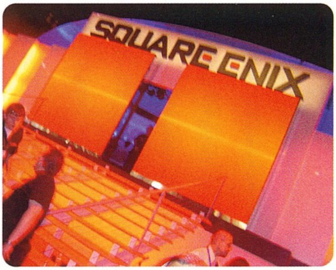
Radiata Stories

Kint volt viszont a **Radiata Stories**: a cég új RPG-je kifejezetten ígéretes darabnak tűnik. A sztoriról már írtunk korábban („fiatal fiúcska + fiatal lányka affér", ugye :-), most inkább a belső tartalomra vetünk egy hosszabb pillantást. A RS meglehetősen lineáris felépítésű – a történet helyszínről-helyszínre tereli tovább a játékost. A helyszíneket benépesítő NPC-k viszont egyediek: az ESIV: Oblivion AI-rendszeréhez hasonlóan itt sem álldogálnak egy helyben a nem-játékos szereplők, hanem teszik a maguk dolgát – ami azt jelenti, hogy bizonyos találkozásokra / beszélgetésekre csak a nap egy meghatározott szakaszában kerülhet sor. A harcok valós időben zajlanak, és nincsenek túlbonyolítva: kétféle támadást és védekezést használhatunk, „hátraugorhatunk" harc közben, a speciális támadásainkat pedig egy feltölthető „csík" segítségével tudjuk előhívni. A sztori egész kellemes, a játék megkapó színpalettát alkalmaz, hogy a egy 10 ezer évente bekövetkező „újjászületés" körül forog – a COC világa ilyenkor elpusztul, és teljesen újraformálódik. A világ lakói egy hatalmas „bárkában" próbálják túlélni a katasztrófát. Nem sok, nem sok – de nem hangzik rosszul, kíváncsian várjuk, hogy mit kezd a Square-Enix egy ilyen poszt-apokaliptikus univerzummal. Megjelenés: valamikor jövőre, PS2-re (ami azt jelenti, hogy hozzánk talán csak 2007-ben ér el...)

Két gyorshír (most már tényleg) a végére: a Japánban tavaly megjelent Dragon Quest VIII év végén kijön az Államokban (angol cím: **Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King**), és pont kerül a **Final Fantasy VII: Advent Children** kavarás végére is: a film idén szeptemberben debütál Japánban és az USA-ban, decemberben pedig Európában. Remek!





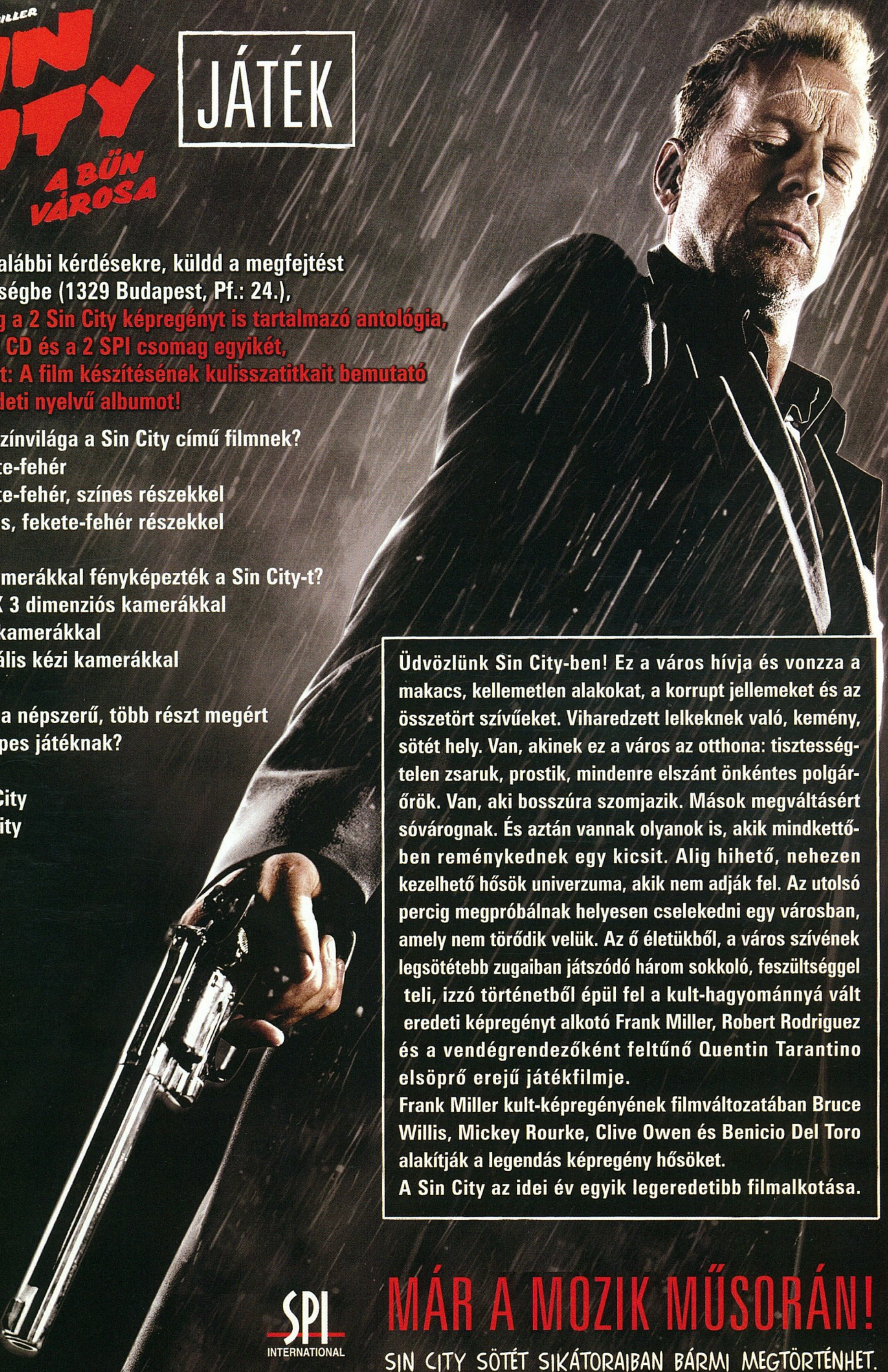


Frank Miller

SIN CITY

A BŰN VÁROSA

JÁTÉK



Válaszolj az alábbi kérdésekre, küldd a megfejtést a szerkesztőségbe (1329 Budapest, Pf.: 24.), és nyerd meg a 2 Sin City képregényt is tartalmazó antológia, a 2 filmzenei CD és a 2 SPI csomag egyikét, vagy a fődíjat: A film készítésének kulisszatitkait bemutató exkluzív eredeti nyelvű albumot!

1. Milyen a színvilága a Sin City című filmnek?
   a) Fekete-fehér
   b) Fekete-fehér, színes részekkel
   c) Színes, fekete-fehér részekkel

2. Milyen kamerákkal fényképezték a Sin City-t?
   a) IMAX 3 dimenziós kamerákkal
   b) VHS kamerákkal
   c) Digitális kézi kamerákkal

3. Mi a neve a népszerű, több részt megért számítógépes játéknak?
   a) City
   b) Sim City
   c) Sin City

Üdvözlünk Sin City-ben! Ez a város hívja és vonzza a makacs, kellemetlen alakokat, a korrupt jellemeket és az összetört szívűeket. Viharedzett lelkeknek való, kemény, sötét hely. Van, akinek ez a város az otthona: tisztességtelen zsaruk, prostik, mindenre elszánt önkéntes polgárőrök. Van, aki bosszúra szomjazik. Mások megváltásért sóvárognak. És aztán vannak olyanok is, akik mindkettőben reménykednek egy kicsit. Alig hihető, nehezen kezelhető hősök univerzuma, akik nem adják fel. Az utolsó percig megpróbálnak helyesen cselekedni egy városban, amely nem törődik velük. Az ő életükből, a város szívének legsötétebb zugaiban játszódó három sokkoló, feszültséggel teli, izzó történetből épül fel a kult-hagyománnyá vált eredeti képregényt alkotó Frank Miller, Robert Rodriguez és a vendégrendezőként feltűnő Quentin Tarantino elsöprő erejű játékfilmje.
Frank Miller kult-képregényének filmváltozatában Bruce Willis, Mickey Rourke, Clive Owen és Benicio Del Toro alakítják a legendás képregény hősöket.
A Sin City az idei év egyik legeredetibb filmalkotása.

SPI INTERNATIONAL

MÁR A MOZIK MŰSORÁN!

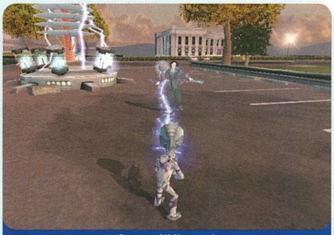
SIN CITY SÖTÉT SIKÁTORAIBAN BÁRMI MEGTÖRTÉNHET.



Battlestations: Midaway



Big Mutha Truckers 2



Destroy All Humans!

THQ

A THQ idei E3-as kínálata olyan volt, mint egy doboz csokoládé (igeeen, végre valahol el tudtam sütni a Forrest Gumpos dumát! :-). Voltak benne határozottan finom darabok, találkoztunk néhány közepesen érdekes, „na jó, még elmegy” kategóriába sorolható játékkal, és rengeteg – számunkra totálisan érdektelen – harmadrangú rajzfilmfeldolgozással. Megpróbálom a jobbakkal kezdeni, aztán a végére majd valahogy besűrítjük a feketelevest.

A **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers** a tavalyi nagy sikerű taktikai-akciójátékra (ühümm, inkább taktikai játék – volt benne akció, csak nem irányítottuk) épít, és a látottak alapján méltó folytatása lesz az FSW-nek. A fejlesztési munkálatokért ezúttal is felelős Pandemic Studios alaposan megnézte, hogy mi működött, és mi nem az eredetiben, és ennek alapján rakták össze a második részt. A folytatás az első epizódban megismert, fegyveres konfliktus szaggatta országban játszódik – csak ezúttal nem kizárólag urbánus környezetben, a porlepte városi utcák mellett most jóval nyitottabb (és ezáltal jóval veszélyesebb) helyszíneken is megfordulhatunk (az THQ standon egy mocsaras pályát lehetett kipróbálni). Az osztagunk irányítása is változik. Lehetőségünk lesz például arra, hogy az egyes számú csapatot olyan helyre küldjük, amit csak a kettes számú csapat lát, ők nem. Új lehetőséget kapunk az ellenfél a fedezék mögül történő előbányászására: ha olyan szituval találjuk magunkat szemben, ahol a rosszfiú túl távol van ahhoz, hogy gránátot hajítsunk az ölébe (és effektív flank-manőver sem kivitelezhető), precíziós lövéssel kaphatjuk szét a koponyáját. A dolog sajna nem ilyen egyszerű: a precíziós lövéshez az egyik emberünknek ki kell lépnie a fedezék mögül, azaz a célzás és a lövés idejére ő is erősen sebezhetővé válik. További új lehetőségek: előreküldhetjük az egyik emberünket felderíteni (így csak ő kap golyót az oldalába, nem az egész szakasz), épületek felső emeletén vehetünk fel tüzelési pozíciót (az épületeket gyakran őrzik – nem lesz könnyű elfoglalni), és két részre oszthatjuk az általunk irányított kvartettet – bonyolultabb manővereket / taktikákat téve lehetővé ezzel. A grafika nem sokat változott (inkább csak políroztak egyet rajta – másra nem nagyon volt szükség, az FSW mindig is jól nézett ki.) A multiplayer módok viszont bővültek: most is lehetőségünk lesz co-op nyomulásra, plusz kapunk egy teljesen új, az amerikai csapatokat a lázadókkal szembeállító versus móduszt – az amerikaiak technológiai fölényét a lázadók folyamatos ember-utánpótlással ellensúlyozhatják. Összességében abszolút korrekt, új elemekkel bőségesen megtömött folytatásnak tűnik az FWS: Ten Hammers – 2006 februárjában tehetjük rá a mancsunkat, Xbox-on és Playstation 2-n.

A THQ két projekttel támogatja az Xbox 360-at. Az egyik a Relic (WH40K Dawn of War – az urak csúcskategóriás stratégiákat gyártottak pécén) második világháborús taktikai akciójátéka, a **The Outfit**. A játék elején három (különböző tulajdonságokkal megáldott) parancsnok közül választhatsz, aztán két szakaszt vezethetsz missziók hosszú során keresztül. Az ügyes megközelítés és az objektívák végrehatása akció-pontokkal gazdagítja a parancsnokodat: az akció-pontokból pedig speciális „segítséget” (fejlesztett egységek, tüzérségi támogatás, járművek) rendelhetsz magad mellé. A jó hosszú single player kampány mellé kooperatív és egymás ellen harcolászós multiplayer társul – az Expón ezt mutatták be előben (jól nézett ki). Mint ahogy maga a játék is jól néz ki: annak ellenére, hogy felében-harmadában van csak kész, már most impersszív grafikával rendelkezik. Fejlesztői ígéretek szerint ez csak javulni fog : a The Outfitet 2005 végén tervezik kiadni (kizárólag Xbox 360-ra).

Kettes számú nextgen projekt (a kiadó szerintem ettől várja a nagyobb financiális robbantást): **Saint's Row**. A játékot fejlesztő Volition égre-földre bizonygatta, hogy a játékuk NEM klónja a GTA: San Andreas-nak („a fejlesztés két éve kezdődött, a saját ötleteinket akarjuk megvalósítani, megreformáljuk a műfajt, blablabla…”) nekünk mégis határozottan annak tűnik. Pontosabban: a Saint's Row kiemeli a GTA: SA néhány jól sikerült elemét – elsősorban a bandaháborúkat és a területszerzést, és arra épít saját házat. A helyszín: a Stillwater nevezetű elképzelt nagyváros. Főhősünk a Third Street Saints kódnevű banda oszlopos tagjaként tengeti az életét: a banda szerencsétlensége (szerencséje?), hogy a területük a város egy központi, mindenki által használni kívánt kerületében fekszik – éppen ezért sűrűn támadják őket. Hősünk olvas egy kis Sun Tzu-t, és úgy dönt, hogy a legjobb védekezés a támadás: át kell venni a város fölötti uralmat sürgősen, különben a többi banda élve felzabálja őket. Az átvétel területfoglalással történik: egy terület akkor kerül a birtokunkba, ha elfoglaltuk az ott fekvő ellenséges „bandakóc-pontot”. Mivel ezek pontos elhelyezkedését nem ismerjük (a város a kezdetektől fogva nyitott, nincsenek elzárt területek) előbb különféle missziókat kell teljesítenünk – ha ezeket sikeresen abszolváltuk, „felfedezzük” a terepet, és indulhat az ellenséges centrum elleni frontális támadás. A külvilággal fent tartott kapcsolatunk hasonlóan működik, mint a GTA-ban: az ellenséges bandatagok öldöklésével az ő haragjukat, míg a járókelők / zsaruk levadászásával a rendőrség fokozott figyelmét vonjuk magunkra. A SR-ben eljuthatunk egy olyan pontra, amikor gyakorlatilag már nem tehetjük ki a lábunkat az ut-



Evil Dead: Regeneration



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers








The Outfit


The Outfit


Scooby-Doo! Unmasked

cára (mert mindenki ránk vadászik). Ilyenkor két megoldás akad: vagy leülünk szépen a fenekünkre, és kivárjuk, amíg „elfelejtik" a bűneinket, vagy – megfelelő pénzösszegért cserébe – meglátogatjuk a plasztikai sebészt, aki újraszabja az arcunkat. Pénzt a missziókkal, a járókelők vagy a lakóházak / üzletek kifosztásával tudunk szerezni. A reputációnk magasan tartásában fontos szerepet játszik az öltözködésünk: a (GTA: SA-hoz hasonlóan) különféle boltokban aggathatjuk magunkra a menő cuccokat és ékszereket. A grafika a screenshotok alapján pofás (állítólag kifejezetten nextgen konzolokra szánták – már két éve), a fejlesztők soha nem látott részletességgel kidolgozott utcákat és épületeket, látványos fényeket / árnyékokat, valósághű napszakváltozást ígérnek. Az E3-on bemutatott trailer szép volt, jó volt – és gyanúnk szerint pre-renderelt volt (ha nem, akkor gratula, csak így tovább...). A Saint's Row-t a 2005-ös év végi nagybevásárlás idejére időzíti a THQ – azaz valószínűleg az Xbox 360 premierjével egy időben (vagy annak közvetlen szomszédságában) fog megjelenni.


Saint's Row


Tak 3



SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!

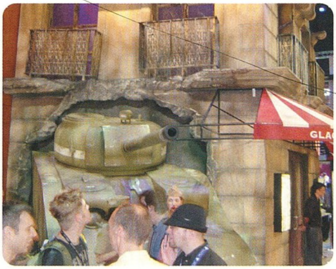
Az **Evil Dead: Regeneration**ben Ash koma ismét harcba indul a pokolfajzatok ellen – immáron sokadszor. Az eddigi Evil Dead játékok nagyon finoman szólva is közepesek voltak – talán ez a mostani jobb lesz. Okok a reményre: egy kategóriával változatosabb harc, néhány beteg ötlet, és Bruce Campbell hangja (igaz, utóbbival az eddigi játékok is rendelkeztek). A történet a második és a harmadik epizód között játszódik, ami már csak azért is érdekes, mert emlékeim szerint nem volt köztük sok átmenet – Ash visszakerült a múltba, és kész. Mindegy. Szóval: egyik kezünkben (illetve: a kezünk helyén) a jó öreg láncfűrész, másikban a puska (ezt a játék során más fegyvere cserélhetjük) és hajrá, indulhat a démonirtás. Csavar: a kellően legyengített ellenfeleket kivégezhetjük – húszféle brutális kivégzés áll majd rendelkezésünkre. Az Expón bemutatott verzióban ugyan még nem volt benne, de ígéret van rá, hogy lesz egy segítőtársunk, akit fegyverként (!) használhatunk – például a csoportosan rohamozó zombik közé rúghatjuk őkelmét. Az Evil Dead: Regeneration grafikai szempontból egyelőre nem nyújt semmi különöset (abszolút középszerűen néz ki), de mivel (állítólag) még félig sincs készen, ez bőven változhat. Megjelenés szeptemberben, Playstation 2-re és Xbox-ra.

A THQ ismét kamionozik egy jót: a **Big Mutha Truckers 2** (alcím: Truck Me Harder – jesszusom! :-) az elődben megkezdett útvonalon halad tovább – persze eggyel magasabb sebesség fokozaton. A történet a szokásos ökörség: Ma Jacksonra lecsap az adóhatóság, a méretes asszonyság börtönbe kerül, nekünk pedig jó rokonként az lesz a feladatunk, hogy a családi vállalkozás kamionjainak nyergébe pattanva kellő mennyiségű pénzt gyűjtsünk össze a bíró és az esküdtek megvesztegetésére. A második epizód szakít az előzmény viszonylagos linearitásával: ezúttal több lehetséges útvonal közül választhatunk – ha elegünk van az autópályákból, lehajthatunk kevésbé forgalmas mellékutakra, vagy akár a forgalmas városi utcákon is száguldozhatunk. Akinek az első tetszett, ezt is szeretni fogja, akinek meg nem, az nem a BMT2 miatt fog rákapni a műfajra. Augusztus elején berregnek fel a motorok, PS2-n és Xbox-on.

Érdekes módon a THQ standján találkoztunk a magyar Mithis által fejlesztett remek második világháborús akció-stratégiával, a **Battlestations: Midaway**-jel is (a játék az SCi védőszárnyai alatt készül. Ok: az Államokban a THQ forgalmazza a játékot. Mivel két hónapja két oldalt szenteltünk a Midway-nek, most nem állunk neki önmagunk ismétlésének – tessék elolvasni az ott leírtakat (ha eddig nem tettétek volna). A Battlestations: Midway-t továbbra is ős elejére várjuk, PS2 és Xbox platformokra.

A THQ standját bevizsgálható volt a **Destroy All Humans!**, és a régóta halogatott **Juiced** – mindkettő megjelenik napokon belül, ergo átugorjuk őket. És most jön a THQ szekció elején emlegetett feketeleves – az irdatlan sok, a Nickelodeontól licencelt, egyformán kinéző, évente (kétszer) újjászülető okosság. Itt van például a **Scooby-Doo! Unmasked**. Teljesen átlagos mászkálós-ügyességi cucc – csak most öltöztethetjük (!) azt a szerencsétlen kutyát, így jut különféle speciális tulajdonságokhoz (PS2 / Xbox / GC / GBA / NDS – szeptember). Vagy vegyük a **SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!**-et. A rajzfilm jópofa (csak nekem van olyan érzésem, hogy LSD-n pörgő csókák írják és készítik? :-), a játékok viszont kétségbeejtően átlagosak. Az új rész ugyanazt az ugrabugra + minijáték + csapkodás koktélt kínálja fogyasztásra, mint az előző kettő. (PS2, Xbox, NDS – év végi megjelenés). A gyerkőcöknek szánt kínálat egyetlen említésre méltó darabja a **Tak 3** volt – és ez sok mindet elmond. Az első rész korrekt iparos munka volt, a második rókabőr, a harmadik pedig a rókabőr rókabőre – a grafika ugyanolyan, a játékmenet ugyanolyan. „Új ellenfelek, új sámán-képességek, új kooperatív multiplayer módusz!" – lelkendezik a hivatalos sajtóközlemény. Kösz, de ez így még elég sovány – ha már sámán, akkor a WoW, és az én szeretett kis karakterem, nem mindenféle nagy szemű platformhősök a B-kategóriából. (Tak harmadik inkarnációja év végén támad, a PS2, Xbox és Nintendo DS tulajdonosokat fogja boldogítani – feltéve, ha hagyják magukat).









Dear or Alive 4



Magna Carta



Ninja Gaiden Black

TECMO

Hihetetlenül karcsú, az E3 legsoványabb kínálatával állt a nagyközönség elé a Tecmo. Csapjunk a lovak közé: **Ninja Gaiden Black**. Az Expo előtt hetekig pletykaszinten mozgó tovább fejlesztett NG végül nem a Microsoft következő generációs konzoljára, hanem az utolsó köröket futó gépre készül. Ha mindenképp be kell skatulyáznunk, akkor a „Deluxe" címkét aggatnánk rá: az alapprogram mellett a csomag részét képezi az Xbox Live-ról leszippantható Hurrikán pakkok, extra nehézségi szintek az alapjáraton is kínkeservesen nehéz fokozatok mellé, új átvezető animációk, grátiszként pedig a szériába életet lehelő árkád klasszikus, a Ninja Ryukenden. Megjelenés szeptemberben, remélhetőleg csökkentett áron.

Már jóval a show előtti napokban, közvetlenül az MTV-s prezentáció előtt több mint két tucatnyi látnivaló tolmácsolta a gőzerővel készülő **Dear or Alive 4** mindenhatóságát. Nézzük azt, ami először az



Riviera: The Promised Land

ember szemébe ötlik: vizuális körítés. A DOA mindig is szép volt, a 4 viszont gyönyörű, piszokul bájos, annak ellenére, hogy a limitált fejlesztői környezet még nem adott teret a masinában rejlő minden erőforrás és képesség kiaknázására. A képernyőről valósággal lemászó, brutális részletességű (eddig render útján elérhető) karakterek tömkelege, hihetetlen alapossággal és odafigyeléssel, élettel megtöltött pályarengeteg, elképesztően folyékony animációk. Elég az ömlengésből, nézzük a tényeket. A DOA4 újításai többnyire a jelentősen kibővített szereplő- valamint helyszínválasztékban keresendők, mintegy 15 vadonatúj elem felbukkanása már biztosra vehető. A legimpresszívebb szakasz a látottak alapján fej-fej mellett a Las Vegas-i utcaszakasz és a japán dojo. Előbbi a háttérben meghúzódó neonrengeteg és a folyamatosan jelen lévő forgalom miatt (az ellenfél elgázoltatása jelentősen csökkenti annak HP csíkját), míg utóbbi az állandóan hulló, csodálatos látványt nyújtó rózsaszín virágszirmok, valamint a híd alatt meghúzódó patak miatt. Új karakterek? Lesznek azok is. Kokoro a Virtua Fighter sorozatból már ismerős Hakkyokuken harci stílust veti be („sokkal coolabb lesz, mint a VF-ben" – mondja a Team Ninja főhoncoja, Itagaki-san), a maszkban harcoló női wrestler pedig Tina barátnője – ő a mexikói Lucha Libre stílus híve. Összesen egyébként nagyjából 20 karaktert szeretnének a játékba préselni. A sztori Helena körül forog – őt direkt nem mutogatták E3-on, gyaníthatóan valami meglepetést készítenek elő a kishölggyel kapcsolatban. Az E3-as trailerben bemutatott DOATEC Tri Tower bázis szintén nagy szerepet játszik a történetben. A DOA4-et amúgy is *látni kell*: a mellékelt képek sem adhatják vissza azt a csodát, amit mozgásban nyújt a játék. Megoldás – 576 Online, trailer lecibálása. Most. (Megtekintéséig tilos továbblapozni!)



Samurai Western

ATLUS

Imádjuk a Way of the Samurai szériát az *Atlus*-tól. Hihetetlenül hangulatos, a szamurájok által benépesített Japán esszenciáját maximálisan visszaadó élményrengeteg, gyakorlatilag végtelen újrajátszhatósági rátával, pokolian egyszerű ám mégis összetett és stílusos harcrendszerrel. Az immáron trilógiává bővült sorozat harmadik epizódja már itt kaparja a küszöböt, de ejtsünk róla pár szót. A **Samurai Western** maga mögött hagyja az ázsiai lokációt, az új helyszín a banditák és fejvadászok uralta vadnyugat. Hősünk, Kiryu Goujiro bátyja felkutatása miatt jött az USA-ba, ám röviddel megérkezése után máris kardjához kell nyúlnia, mely tokjába egészen a történet végéig nem kerül vissza. Pörgős pisztolypárbajok, tucatnyi ellenfél, változatos helyszínek, négyszer akkora területtel mint a WotS2-ben, ám ez alkalommal nyitott játéktér helyett szintekre osztva. A szigetországban már hónapokkal ezelőtt megjelent produktum erős értékeléseket kapott, így nagy reményekkel telve várjuk megjelenését.

Ősszel érkezik a **Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2**, a paraméterek a régiek: nagyon ütős, nagyon japán és sajnos nagyon NTSC kompatibilis. Mikor lesz már kérem szépen PAL verzió? Ugyanez igaz a **Magna Carta**-ra is, mely Efferia földjének kaotikus háborúiról és elfeledett hőseiről szól, sajnos csak az amerikai/ázsiai játékosok számára.

Handheld fronton már jobb a helyzet, a kiadó aduásza a kipróbálható formában is jelen lévő **Trauma Center**. Az egykori Amigás klasszikus Life or Death 21. századi feldolgozása egy sebész mindennapjaiba nyújt betekintést. Életmentés minden mennyiségben, műtét útján: a stylus virgonc módon alkalmas baráti vakbél- és szívműtétek levezetésére, valamint az orvosi szobában folyó románcok, veszekedések megoldására. Remek játékmenet, kellemes körítés, izgalmas történet – kötelező vétel.

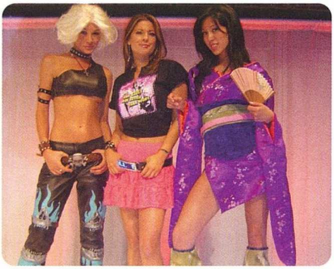


Trauma Center

A korábban a Nintendo 64 palettáját színesítő **Snowboard Kids**-et is utolérte a DS portolás végzete. Kellemes, teljesen három dimenziós hegyi száguldás, középpontban az erőteljes multiplayer opcióval. Egyszerre maximum 4 deszkabajnok hódíthatja meg a virtuális hómezőket és lejtőket, 8 különböző képességekkel bíró karakter bőrébe bújva. Akrobatikus mozdulat pontozó alrendszer, begyűjthető powerupok és egyéb kiegészítők, instant móka, alig pár héttel a tél beköszönte előtt, november tájékán.

A GBA exkluzív **Riviera: The Promised Land** nem kavar sok vizet: a történet szerint két angyal száll le Riviera szigetére, hogy a kis földterületről az alvilág démoni lényeinek írmagját is kiirtsák. RPG-be oltott hack'n slash huncutkodás, rajzfilmszerű grafikával, mangás karakterekkel, művészileg remek látványvilággal.









Blazing Angels: Squadrons of World War II


Far Cry Instintcs



Tom Clancy's Ghost Recon 3

UBISOFT

Ubiék idén nem kényeztettek el minket túl sok újdonsággal, de legalább a kínálat decens volt – lássuk!

A **Blazing Angels: Squadrons of World War II** csinos, Xbox-exkluzív második világháborús repülős akciójáték. Akciójáték, nem szimuláció: a repülési modell abszolút árkád, a valósághoz nem sok köze van (ami mondjuk egy ilyen játék esetében nem nagy baj). Negyvenöt választható repcsi, húsz izgalmas misszió (az angliai csatától egészen a Berlin fölötti légi háborúig), intelligens segítőtársak a sarkunkban, masszív ütközetek, jeles grafika – azaz a zsáner korrekt képviselőjét üdvözölhetjük a Blazing Angels személyében. Szeptember legelején lesz megvásárolható, a single player kampányhoz tizenhat játékost támogató online multiplayer társul.

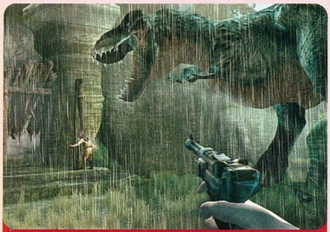
A **Prince of Persia 3**-nak alcíme ugyan még mindig nincsen, de játszani már lehetett vele. A fejlesztők (saját bevallásuk szerint) az első és a második epizód erényeit próbálják összegyúrni – azaz visszatérnek a meseszerű(bb) hangulathoz, de azért a durvulens harcoktól sem vesznek búcsút. A sztoriról korábban már meséltünk (a Herceg Babilonban, mindenki ellene fordul…), a Sötét Alteregó megjelenéséről viszont még nem. Igen, ő a Dark Prince – kettejük között váltogatva nyomulhatunk a korábbinál jóval nyitottabb városban. A „normál" Herceg az akrobatikus mozdulatokban, míg sötét ikertestvére a harcban és „hátulról odaosonok, és letépem a fejét" akciókban jeleskedik majd. Az Expón bemutatott trailerben egy harci szekeres üldözés is feltűnt – azaz lesz még itt meglepetés a két karakteren kívül is. Megjelenés ősszel, PS2 / Xbox / GC platformokra.

A filmekből készült játékok általában pocsékak, stimmt? Peter Jackson maestro **King Kong**ja talán elkerüli ezt a sorsot: átkozottul tehetséges emberek dolgoznak a játékverzión. A csapatból elsősorban *Michel Ancel* (Rayman, Beyond Good and Evil) nevét emelném ki – a BGE *zseniális* játék minden szempontból, nem csoda, hogy a maximumra pörgetett motorja hajtja a King Kongot is. A játékverziónak két hőse van: a kalandor Jack Driscoll, és maga Kong – előbbit first person, utóbbit third person perspektívából irányítjuk majd. A grafika különleges: a három megcélzott platform (PS2 / Xbox / Xbox 360) közül az Expón a Dobozos verziót demozták, a Kong vizuális világa egész egyszerűen lenyűgöző volt – különleges, álomszerű hangulat lengte körül a játékot. Az akció igen nagypályásnak tűnt: Jackkel javarészt lövöldözhettünk, Konggal pedig hatalmas T-Rexeket páholhattunk el. Megjelenés év végén – a film premierjével párhuzamosan.

Az Ubi nagy nextgen dobása a **Tom Clancy's Ghost Recon 3** személyében realizálódott. A játék kijön PS2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra is, de a kiadó (érthető módon) az Xbox 360 verzió körül verte leginkább a harci dobokat. 20013, Mexikóváros: Mexikó, az USA, és Kanada vezetői kereskedelmi egyezményt készülnek aláírni – egy helyi lázadó csoport pedig rajtaüt a konferencián. Az amerikai prezidentet elrabolják – az ilyen szituációk gyors megoldására kiképzett Ghost-egység fogja kiszabadítani. A grafikai fejlődés teljesen egyértelmű: a karakterek 20 ezer poligonból épülnek fel, és mind a textúrák, mind az effeketek minősége jóval túlnő a manapság megszokott színvonalon. A játék egyszer tölt (az elején) aztán soha többé – loading képernyő nélkül mászkálhatunk a hatalmas városban. A csapat-alapú harc maradt, a perspektíva is hasonló (third person – mint a második epizódban), a HUD viszont változott – egy kis ablakban mozgókép formájában tudunk kommunikálni a csapattársakkal, itt kérhetjük be a szatellit-térképet, vagy a levegőben kószáló csapásmérő egységek támogatását. Megjelenés ősszel – az összes fent felsorolt platformra.

Még mindig katonásdi, de most egy fokkal komolyabban: **America's Army: Rise of a Soldier**. Az AA erős két éve jelent meg pécére: a fejlesztést az amerikai sereg pénzelte, ingyenes játék volt, de a nap végén nagyon jó, a megszokottnál egy fokkal realisztikusabb Counter-Strike hasonmásnak bizonyult. A konzolos inkarnáció hasonló úton halad: ez sajna nem ingyenes, de egy fokkal tartalmasabb – a multiplayer csatározáson kívül egy 36 misszióból álló single player kampányt is tartalmaz. A megközelítés itt is egyedi: a küldetések teljesítése után tapasztalati pontokat kapsz, ezeket különféle tulajdonságok (célzás, állóképesség, egészségügyi képzettség…) tudod elosztani – a játék elején egyszerű lövészként indulsz, de a pont-rendszernek hála hamarosan erősen specializált harcossá fejlődhetsz. PS2-rs és Xbox-ra jön, szeptember elején. A hármas számú katonásdi a **Rainbow Six: Lockdown** – róla már volt szó egy korábbi hírrovatban , így most elegánsan átugorjuk. A **Far Cry Instintcs**-ről us volt már szó korábban, de az E3-on kiderült néhány bonusz érdekesség. Így például az, hogy az eredeti pécés verzió összes használható járműve szerepelni fog a játékban. Ami még érdekesebb: új lopakodási lehetőségeket kapunk (távolra hajított kővel terelhetjük el az őrök figyelmét), és egy nagy, mutálódott szörnyeteggé is átalakulhatunk (ezt mondjuk már korábban is tudtuk). Szörnyformában nem csak az erőnk nő meg, hanem képesek leszünk „látni" az ellenfeleink által hagyott szag-nyomokat – így követni őket a sűrű dzsungelben. A nagy erő brutális képességekkel párosul: ha úri kedvünk úgy tartja, kitéphetjük a helyükről a rögzített gépágyúkat, és azzal csapdoshatjuk le az ellent (…tiszta Hulk! :-). Megjelenés szeptemberben, Xbox-ra és Playstation 2-re.

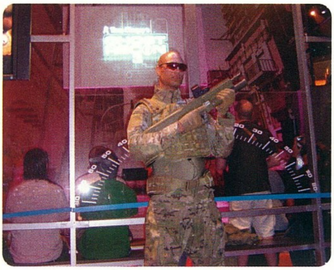
A **187: Ride or Die**-ról az E3 előtt nyugtalanító hírek érkeztek, melyek szerint leállították a játék fejlesztését. Mint kiderült, ez csak a PC verzióra igaz, a PS2, Xbox és Cube verziók továbbra is élnek – augusztus végi megjelenést becélozva. A játék továbbra is egyfajta felfegyverzett Burnoutnak tűnik – vad száguldozás, sok lövöldözéssel. A célzásért a kocsi hátsó traktusát meglovagló cimborád felel: multiplayerben külön is irányítható, a single palyer versenyek közben pedig automatikusan telepumpál mindenkit ólommal, aki a közelbe jön. A fegyverszerzés módja is érdekes: a jobb csúzlikat az ellenfelektől tudod elkobozni, méghozzá úgy, hogy nekik csapkodod a járgányt párszor. A sikeresen lövöldözésért boost jár, a boostal pedig (meglepetés!) turbó üzemmódba kapcsolhatod magad egy időre. A játék nem rossz: kellemes, „kikapcsolom az agyam másfél órára" szórakozásnak tűnt.


King Kong


Prince of Persia 3



Rainbow Six: Lockdown








50 Cent: Bulletproof


Crash Tag Team Racing


The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

VIVENDI

Egyre nagyobb és nagyobb szeletet hasít ki magának a rövid idő alatt hatalmas kiadóvá duzzadt, napjainkban a PC-s játékipar meghatározó szereplőjeként működő *VU Games* a konzolbizniszből. Meglepetés: az E3-as kínálat 95%-a konzolos cím volt. Vágjunk is neki, **Scarface: The World is Yours**. Brian De Palma filmtörténeti jelentőségű alapművének digitális formába öntése megállíthatatlanul halad előre. Az Al Pacino felejthetetlen alakításával (mely jelen sorok írójánál etalon, az alfa és az omega) megtámogatott monumentális eposz a kubai menekült, Tony Montana felemelkedését mutatja be, makulátlan megvalósításban – a szintén kultikus Vice City gyakorlatilag a mozgókép nem hivatalos feldolgozása. Az első kiábrándító látnivalók után a projectre szánt idő jelentősen bővült, így eshetett meg az az örvendetes eset, hogy a Scarface immáron a nextgen konzolgeneráció sorait is erősíti. A történet közvetlenül a mozi változat vége előtt, Tony hírhedt kifüstölésénél veszi fel a fonalat: hősünk a virtuális világ adta lehetőségeknek hála nem leheli ki lelkét, sikerrel veri vissza a kubai drogbáró által ráküldött bérgyilkos osztag támadóhullámait, majd a villát elhagyva megpróbálja a semmiből felépíteni egykori birodalma fényét elnyomó új királyságát. GTA alapokon nyugvó kötetlen játékmenet, annak minden bonuszával. Hatalmas autós üldözések, szemtől szembeni fegyveres leszámolások és missziók garmadája. A kiállított verzió rendkívül jól össze volt rakva, de az biztos, hogy az új rendszerek beiktatásának köszönhetően Mr. Montana csak valamikor 2006-ban villantja meg millió dolláros kokós mosolyát, pontosan 23 évvel bemutatkozása után.

Szintén a GTA hullám meglovagolásával próbál sikerre törni a híres-neves (és valóban tehetséges) rapper nevével fémjelzett **50 Cent: Bulletproof**. A rögtön két platformra szánt (PS2, PSP) az első E3-as bemutatkozása során nem volt hajlandó felfedni bájaiból egyetlen millimétert sem. Az úr hatalmas önbizalommal van megáldva: „Elpusztítom a konkurenciát a zenei világban, nem lesz ez másként a videojátékok univerzumában". A zsebgengszterek áradatában elég nevetséges kijelentés, ám a drabális mikrofonbűvölőnek van fogalma a nehéz életről, többszörös börtönlátogatása után túlélt egy késelést, majd egy lövöldözést, mely után 9 golyót operáltak ki a testéből, sőt, még a hírhedt 2001-es hip-hop undergorund mészárlást is sikerült elkerülnie. Ennyit róla – a produktumból most már tényleg látni szeretnénk valamit.

Hulk legutóbbi hollywoodi bemutatkozása nem sikerült túl fényesre, nem beszélve annak játékváltozatáról. Az eredetit elkövető Radical azonban látott annyi fantáziát mind a témában, mind a megvalósításban, hogy nekiugorjon a folytatás elkészítésének, így lőn **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction**. A zöld ogre – na jó, az Shrek – olyan egyszerű, mint egy pofon: a tömegnövelő szerek és egyéb melléktermékek hatására óriásira duzzadt szuperhős nem csinál mást, mint rombol, de azt legalább profi szinten. Emlékeztek a War of the Monsters-re? Na, az UD pont olyan, csak nagyobb, SOKKAL nagyobb. Gyakorlatilag még a legutolsó pózna vagy csatornafedél is kiemelhető eredeti helyéről és az ellenfél pofájába vágható. Bizony ám, legyőzendő elemek akadnak, a pusztítást megállítandó a kormány mind a rendőri, mind a katonai armadát hadrendbe állítja, a golyózáporban pedig ember (vagy mutáns) legyen a talpán, aki sikerrel veszi fel a harcot a rá leselkedő veszély ellen. Nem szeretjük túlságosan Stan Lee ezen figuráját, de egy kemény nap után remek szórakozást nyújthat egy kis rombolás, feltéve, ha ezúttal nem esik hasra a koncepció a megvalósítás során.

Húzzuk elő a nyulat a kalapból – vagy inkább a legnagyobb attrakciót. **Half-Life 2**. Az FPS-ek koronázatlan királya, az 1998-as örök klasszikus folytatása, a tavalyi év legkelendőbb produktuma, a Valve második (!) játéka. A kizárólag Xbox-ra szánt konzolos változat legkényesebb része a vizuális megjelenítés. Az eredeti PC-s változat kiterjedt skálázási rendszere ellenére igencsak megizzasztotta a szilíciumlapkákat, a fix hardver miatt pedig kényszerű kompromisszumokat kellett eszközölni a kifogástalan átültetéshez. Jelentős minőségromlásra számíthatunk főként a textúrák minősége terén, az összhatás szerencsére még mindig impresszív, különösen az eddig nem látott speciális effektusok applikálásának hála. Minden más a régi, gyomorba vágóan profi fizikai alrendszer, zseniális művészi hatás, változatos pályák, gondolkodást igénylő feladatok, egy másodpercre sem lankadó akció és kellemes alaptörténet. Az idei év és talán az Xbox utolsó nagy dobása, jelen állás szerint októberben.

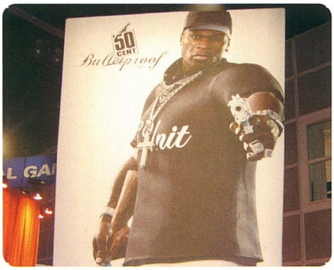
Bejáratott franchise utolsó izzadságcseppének kifacsarása, első felvonás: **Crash Tag Team Racing**. Mario Kartba ágyazott száguldás az ismert szinteket felhasználva, pikáns mellékízzel édesítve. A címadó és egyben főszereplő Crash roncsderbi módjára törheti össze mind az ellenfél, mind a saját járgányát, akár a grátiszként felaggatható fegyverek segítségével. Opcionális platformer elemek egy hatalmas központi hubbal és temérdek misszióval, valamint vaskos történeti szállal. PS2, Xbox, Gamecube, DS – november.

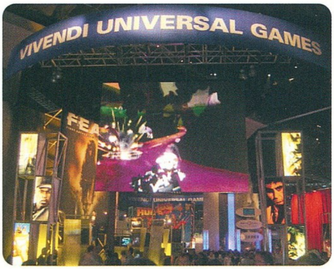
Bejáratott franchise utolsó izzadságcseppének kifacsarása, második felvonás: **Spyro Shadow Legacy**. Botrányosan gyenge Gameboy Advance inkarnációk után a kis sárkány DS-en folytatja kalandjait, remélhetőleg sokkal színvonalasabb termék képében mint elődjei (rémálmainkban néhanapján még mindig felsejlik az előd fantasy környezete, majd az ott megjelenő hatalmas, ionágyúval felszerelt terepjáró...). Mágikus erők, közelharci képességek és könnyed szerepjáték elemek színesítik a már bizonyított rendszert, erőteljes WiFi képességekkel megfejelve, várhatóan július végén.

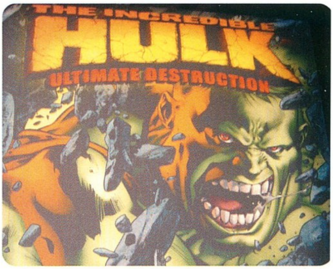

Half-Life 2

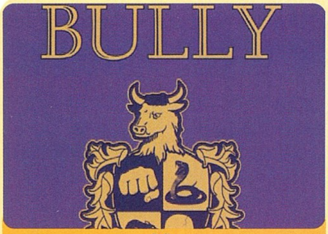

Half-Life 2


Scarface: The World is Yours





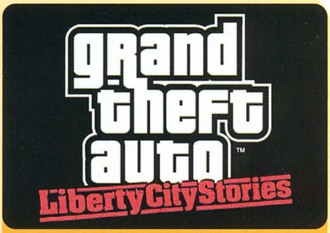




Bully



SnoCross 2



Grand Theft Auto: Liberty City Stories

CRAVE

Crave-ék idei kínálata nagyon harmatos volt, de a rend kedvéért fogalakozunk velük is: legalább lesz min mulatni. Szóval: itt van ez a **SnoCross 2** nevezetű izé, ami biztos nagyon komoly cucc – mert kettes van a nevében, értitek?! Folytatás, csak remek lehet. Hómotoros szerencsétlenség, elvileg licencelt versenyzőket vonultat fel, meg realisztikus pályákat, de olyan randán néz ki a nyomorult, hogy kedvünk lett volna ott helyben kicibálni a hátsó kertbe (izé: az E3-on nincsen hátsó kert, maradjunk akkor a sajtószoba egy rejtett zugánál), és tarkón lőni, hogy megszabadítsuk a szenvedéseitől, és soha ne jelenhessen meg. Nem túlzok nagyon, ha azt mondom, hogy PS1-re kéne kihozni – ott talán még sikere is lenne ezzel a grafikával. A Playstation 2 és Xbox tulajok félhetnek tőle idén év végén – csak azok várjanak rá, akik mindent megvásárolnak, aminek a címében ott a hó (vagy valami hasonló – ennek a borzadálynak még a címe is rossz).

A póker ugyan nem tartozik a legnépszerűbb videojáték-műfajok közé, de a Crave becsületére legyen mondva, hogy a **World Championship Poker 2**-vel egy teljesen tisztességesen elkészített kártyajáték-gyűjteményt tettek le a (zöld) asztalra. A tavalyi (gyengus) első rész fejlesztőcsapatát kirúgták, az új kompánia (Point of View) kapásból lecserélte a grafikus motort – ez pedig kifejezetten jót tett a játéknak. A játékosok végre normálisan néznek ki és az animációjuk is rendben van. A Crave ennek örömére egy rakás profi játékost (Howard Lederer, Annie Duke; World, Greg Raymer, Robert Williamson III, Amir Vahidi, Clonie Gowen...) licencelt a játékhoz, akik nem csak a fizimiskájukkal vannak jelent, hanem a (játék közben osztogatott) tanácsaikkal is. Tíz különböző póker-fajta és egy komplett karrier-mód kapott helyet a WCP2-ben, de a legnagyobb vonzerőt szerintem továbbra is a (hat szereplős), EyeToy-fényképzekedéssel (csak PS2-n) megtámogatott online multiplayer fogja jelenteni. Őszi premier, Playstation 2-re és Xbox-ra.

A *Crave* szokatlan területekre is ellátogat: mások színészeket, rajzfilmfigurákat és rapsztárokat licencelnek a játékaikhoz – ők a Bibliát vették alapul. A játék címe **The Bible Game** (mi más?) és szerencsére nem akcióformában adja elő magát (bár, ha jobban belegondolok, simán össze lehetne hozni egy akciódúsabb anyagot is a Ószövetség válogatott történései alapján). „Kérdezz-felelek" játék lesz a szentem, kapásból kétféle verzióban: a PS2 változatban egy „kvízsó" keretében kell 1500 kérdésre válaszolnunk, pár mini-játékkal (pl. „párosítsd a Noé Bárkájába beterelt állatokat") kiegészítve, míg a GBA verzió lazább kalandelemekkel keveri a kérdezősködést – itt egy lánykát vagy fiúcskát irányítunk hét pályán keresztül. Amerikai megjelenés: idén októberében.

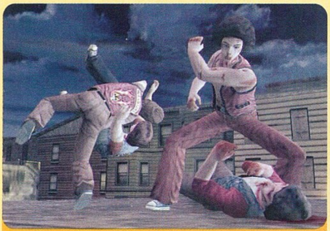
ROCKSTAR

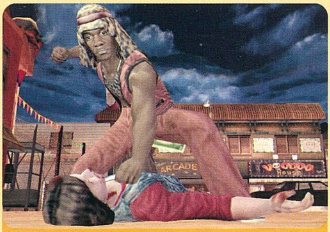
A *Rockstar* legnagyobb E3-as dobása a PSP-s GTA bemutatása lett volna – de ez (a várakozásokkal ellentétben) nem történt meg. Csak a játék címét tudtuk meg: **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** ebből pedig könnyen kikövetkeztethető, hogy a PSP-s epizód Liberty City-ben fog játszódni. A megjelenést idén nyárról áttolták szeptemberre – állítólag azért, mert meg akarják vele várni a PSP európai premierjét.

A **The Warriors** tipikus Rockstar játék: kőkemény, belemenős és átkozottul brutális. A játék Walter Hill 1979-es (hasonló című) filmjét gyúrja át interaktív formába. A téma (akárcsak a filmé) a New Yorki-i bandaháborúk realisztikus bemutatása. A filmből ismert összes jelentősebb banda (Rogues, Baseball Furies, Lizzies) és karakter (Ajax, Cleon, Swan, Cowboy, Rembrandt) feltűnik a színen. Mivel a Rockstar nem demozta a játékot, tartalom szempontjából kénytelenek a a trailerre hagyatkozni: rengeteget kell majd bunyóznunk, ultra-erőszakos mozdulatok állnak rendelkezésünkre, és a környezetet is rombolhatjuk – a videóban egy autót robbantanak fel egy molotov koktél segítségével. A pofozkodással tudjuk feltölteni a rage-csíkunkat: ha ez megtelik, fízszeres erővel sújthatunk le az ellenfeleinkre. A The Warriors grafikailag nem rossz, de nem is kiemelkedő – valószínűleg nem ez, hanem a passzentos hangulat és pörgős játékmenet fogja majd eladni. Ősszel lehet rá számítani, Playstation 2-n és Xbox-on.

A **Bully** címét magyarul talán csibésznek lehetne fordítani – de nem lenne pontos. Nincs rá megfelelő magyar szó, a Bully az angol / amerikai szlengben a társait zaklató, a tanárok orra alá borsot törő gyerkőcöt jelöli. Ennek megfelelően a játékban is ez lesz a feladatunk: egy Jim Hopkins nevezetű, a Bullworh Akadémia szigorú szabályrendszerébe beilleszkedni képtelen ifjonc bőrébe bújhatunk, aki mindent megtesz azért, hogy alaposan felidegesítse a környezetét: belekööt a tanárokba, elpáholja az osztálytársait, tör-zúz, és nagy általánosságban magasról tesz a szabályokra. Ebből hogyan lesz játék? Azt csak a Rockstar tudja: pár képet mutattak az anyagból, kijelentették, hogy „szokatlan, eddig még nem látott játékmenetre számíthatunk" és ennyi. Az alapötlet érdekes – a megvalósításra októberig kell várnunk, a rosszalkodás megkezdéséhez egy Playstation 2-re vagy egy Xbox-ra lesz szükség.

A Rockstar két nextgen projekten dolgozik: az új Grand Theft Autóról semmit nem voltak hajlandók elárulni (csak annyit, hogy lesz ilyen), és a jelenleg a *„Cím nélküli Western Projekt"* kódnéven futó játékuk is csak a Sony konferencia PS3 szekciójában volt látható – pár másodpercre. Utóbbi a pletykák szerint a **Red Dead Revolver 2**-t takarja (a videó egy poros kisvárost, és az oda lassan bemasírozó főhőst mutatta – ebből kiindulva lehet bármi, akár az RDR 2 is...)

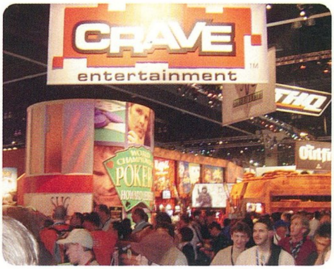

The Warriors



The Warriors


World Championship Poker 2









Call of Cthulhu: Destiny's End



Colosseum: Road to Freedom



Dynasty Warriors 5

HIP

A **Call of Cthulhu: Destiny's End** nem keverendő össze a 2K Games-nél bemutatott másik Cthulhu-játékkal – nem ugyanarról az anyagról van szó, csupán a mondakör és az inspiráció (H.P. Lovecraft novellái) kötik össze őket. A Destiny's End kapásból más idősíkban játszódik: napjainkban. A főszereplő két tinédzser, Jake és Emily – mindkettőjüket a sötét álmaik vonzották egy kis új-angliai városkába. A játék a túlélő horrorok jól bevált forgatókönyvét követi: third person nézőpont, nagy adag akció, plusz némi rejtvénymegoldás. A Destiny's End különlegessége, hogy erősen épít a két karakter jelenlétére: bármikor váltogathatsz köztük (Jake jobban harcol, Emily pedig ügyesebb, és pszichonikus képességekkel is rendelkezik), sőt, nem szabad szem elől tévesztenünk egymást – ha ez megtörténik, szépen elkezdenek átcsúszni a (Lovecraft univerzumára jellemző) őrületbe. A másik Cthulhu-játék (a Dark Corners...) nekünk jobban tetszett, de ez sem tűnik rossznak. A tényleges tesztre elég sokat kell várnunk: a Destiny's End csak valamikor jövő ősszel jelenik meg – Playstation 2-re és Xbox-ra.

KOEI

A Koei akció-RPG-ként reklámozta a **Colosseum: Road to Freedom**ot, de szerintünk nem az – kaszabolós akciójáték ez kérem, a minimális karakterfejlesztési lehetőség miatt nem kell ráaggatni valamire a „szerepjáték" jelzőt. Az alapfelállás egyszerű: ókori Róma, kegyetlen állapotok – szolgának adnak el egy gazdag helyi polgárnak, aki szívesen visszaadja a szabadságod, feltéve, ha gladiátorként megkeresed neki azt az 1000 ezüstöt, amit fizetett érted. Gyors tutorial után indulhatnak a küzdelmek: ellenfelek sorát kell legyőznöd. A harcrendszer viszonylag egyszerű, mélységet maximum az a neki, hogy a harc előtt (a fegyvereid függvényében) magadnak kell összeválogatnod, hogy milyen speciális támadásokat „viszel ki" az arénába – ezek egyébként fejleszthetőek. Hülye ötlet: mindenért neked kell fizetned (az orvosi ellátásért és az új cuccokért is), ergo elég nehéz lesz összeszedni azt az 1000 kopejkát... A Colosseum se nem szép, se nem meggyőző, a Koei helyében nem fűznék vérmes reményeket hozzá. Július közepén jön, Playstation 2-re.

Dynasty Warriors 5 átvándorol viszont Xbox-ra – mint ahogy a negyedik rész is megkapta annak idején a (kissé megkésett) Dobozos portját. Nagy változtatásokra nem kell számítani, a tartalom marad ugyanaz, a grafikán pofoznak csak egy kicsit. Pontos megjelenési időpont nincs, valószínűleg késő ősszel tehetjük rá a mancsunkat. Elég kevés infóval rendelkezünk a **Winback 2: Project Poseidon**ról is: a Koei csak egy rövidke trailert mutogatott belőle, és annyit árultak el, hogy „a hongkongi akciófilmel stílusát követő felpörgetett játékmenetre" számíthatunk. A trailer ezt nagyjából igazolja is: három hős (egy fiatal srác, egy mesterlövész lányka, és a kötelező nagydarab néger kommandós, rakétavetővel), a realitáson erősen túlmutató akciók – egy golyótól három rosszarcú terrorista dőlt egyszerre, a főhős ifjonc balett-művészeket megszégyenítő ügyességgel táncolt és lövöldözött egy csoport rosszfiú között, a néger srác pedig egyszerre két rakétavetővel kapta szét az elrabolt utasszállító futóművét. Az előző rész inkább a taktikus / lopakodós stílust részesítette előnyben – a második valószínűleg az akcióra helyezi a hangsúlyt. Pontos megjelenési időponttal nem szolgálhatunk, csak platformorientációval: Playstation 2 és Xbox.



NioH



NioH



George Romero's City of the Dead

A Hip Games másik konzolos produkciója (a többi anyaguk pécés volt) szintén horror, csak a durvábbik fajtából: **George Romero's City of the Dead**. Aki ismeri Romero mester munkásságát, tudja, mire számíthat: zombikra és vérben tapicskoló akcióra. Ez mondjuk teljesen igaz a játékra: butácska FPS a drága, melyben kizárólag az ész nélküli zombimészárláson van a hangsúly. A játék elején öt karakter közül választhatunk, aztán (jókora fegyverarzenál segítségével) tizenhat pályán keresztül lőhetjük hűvös halomba a nagy tömegben (és nagy variációban – van köztük puskával lövöldöző rendőrzombi is) támadó élőhalottakat. Lesz multiplayer módusz is: egymás hátát fedezve, vagy egymásra tüzelve (max. négyen, akár online is) rohanhatjuk körbe a Holtak Városát. Apró probléma: a játék jelenleg bűnronda – mivel csak jövőre jelenik meg (PS2 / Xbox) ezen még van idő csiszolni.

Folytatódik a Három Királyság Végtelenített Románca is: a **Romance of the Three Kingdoms X** (a sorozat tizenöt éve indult) továbbra is a komplex történelmi stratégiák rajongóinak fog álmatlan éjszakákat okozni. Hatszázötven karakter (a Koei „eltérő személyiségjegyeket" és a „korábbinál jóval több drámát" ígér), a politikai lehetőségek jelentős kibővítése, és többszintű konfliktus-szimuláció (a kisebb, helyi csetepaték országos méretű háborúskodássá nőhetik ki magukat) – vagyis megkapjuk a kötelező újítás-adagot. A grafika inkább funkcionális, mint szép – de ebben a műfajban ugyebár nem ez a lényeg. Június végén érkezik, Playstation 2-re.

A cég másik nagy fejőstehene, a Dynasty Warriors egyelőre nem jelentkezik újabb folytatással – a Japánban év elején (az Államokban pedig két hónapja) megjelent

Végül: **NioH**. A Koei nagyon komolyan támogatni kívánja a Playstation 3-at – jelenleg három játékot fejlesztenek rá, de ebből csak a NioH-ról rántották le a leplet (már ha a Sony konferencián bemutatott pár másodperces videó lepellerántásnak lehet nevezni). A videóban egy szamuráj vagdalkozott egy monumentális csata kellős közepén, ellenfelek tucatjait szeletelve fel rövid idő alatt. Ebből, valamint a játék mögött álló csapatból (a Nobunaga's Ambition és Kessen szériákért felelős Kou Shibusawa ül a direktori székben) arra lehet következtetni, hogy a NioH valószínűleg a Dynasty Warriors által kitaposott ösvényen halad – azaz stratégiai elemeket párosít masszív, sokszereplős akcióval. Megjelenés jövőre, kizárólag PS3-ra.









King of Fighters: Maximum Impact – Maniax

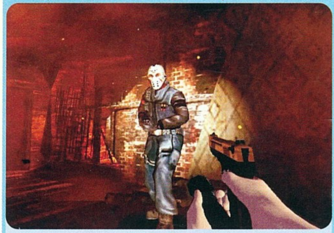

The King of Fighters '94 Re-Bout


Metal Slug 4 & 5

SNK

Szamárköhögéses haláltusa az egykoron legendás kiadó / fejlesztő háza táján. Az egykori SNK szétcincálást követő jogvita után létrejött *SNK Playmore* konzorcium úgy tűnik végleg ráállt a tucatepizódok gyártósorára, az új franchise-ok keletkezésének utolsó szikráját is tripla fecskendővel eltüntetve. Ennek megfelelő kínálattal húzódtak meg szerény standjuknál a Convention Center egy eldugott zugában. Újdonság nyista, játéktermi átiratok dögivel: elsőként itt van az NTSC területeken már megjelent **Metal Slug 4 & 5**-öt tartalmazó csomag. Nem pazaroljuk rá a drága karaktereket: mindkettő harmatgyenge, észvesztően unalmas és ötlettelen alkotás, a sorozat korábbi epizódjainak nyomába sem érhetnek. (Jó hír: nem volt jelen a 3D-s Metal Slug! Talán még van remény, hogy az egész projectet kivágták az ablakon és átadták az enyészetnek?) Sajnos ugyanez mondható el az Xbox exkluzív, „felturbózott" **Samurai Shodown V Special**ról, melynek egyetlen vásárlásra ösztökélő újítása a választható karakterek számának növelése. No komment. A 2D-s anyagok szerelmesei ugorjanak egy hasábot – **King of Fighters: Maximum Impact – Maniax**. Minden idők egyik legjobb verekedős játékának teljesen három dimenzióba oltott folytatása. Gondoljatok valami pokolian aljas és gonosz dologra, majd emeljétek a négyzetre végül szorozzátok meg a végtelennel: ez a Maximum Impact. Igaz ugyan, hogy a mai viszonyokhoz képest ronda mint a bűn, a háttérnek szánt helyszíneket lepipálja egy első osztályba járó kis nebuló zsírkréta kreálmánya, de legalább nincs egy szemernyi hangulata sem, nem beszélve az élvezhető irányításról. Xbox tulajok nedves álma, a többi masina szerencsére nem esik át a megjelenését követő traumán.

Bár kint tombol a kánikula, a több évre elegendő hidegzuhany után vegyük górcső alá az utolsó szalmaszálat, a 7 szűk esztendőt megtörő **The King of Fighters '94 Re-Bout** paramétereit. A szériába életet lehelő első epizód remake-je, drasztikusabb változtatás – értem ezalatt a kényes grafikus megjelenítés kérdését – nélkül! A rohamos léptékben fejlődő hardware fejlesztéseknek hála új grafikus motor préseli ki magából a rajzolt csodát. Élesebb, kontrasztosabb kép, az első bitektől újrarajzolt, lényegesen folyékonyabb és kidolgozottabb karakter animációkkal megfejelve. A Kof '95-ben bevezetett csapatjáték lehetősége implementálásra került, remélhetőleg egy kellemesen kidolgozott multiplayer komponenssel nyakon öntve. Az igazi rajongók kitörő örömmel nyugtázzák majd a „Neo-Geo" opciót, mely a módosítatlan, eredeti King of Fighters '94-et tartalmazza, annak minden bájával és hibáival együtt. Megjelenés? Sajnos még kérdéses, ám ha csak Japánban lepi el a boltokat, ideje nekilátni az importálásból eredő gondok megoldásának. EZT megéri megvenni, bármi áron.


Roll Call

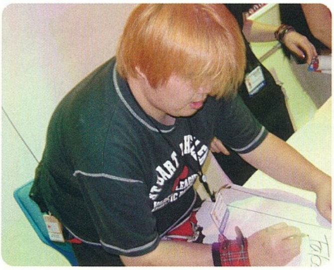

Samurai Shodown V Special


Total Overdose

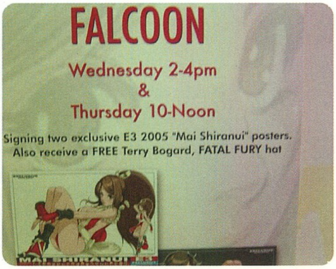
SCI

Ki ne álmodozott volna gyerekkorában arról, hogy tűzoltó, rendőr vagy épp orvos lesz. Kemény, többnyire alacsony fizetéssel járó foglalkozások, igazi hősökkel. Felnőve megváltoznak az álmok, de ez nem jelenti azt, hogy nem siethetünk a rászorultak segítségére, akár a virtuális térben. A **Roll Call** e három foglalkozás legmegrázóbb és egyben legérdekesebb elemeit gyúrja össze egyetlen falatba. A New York-ra kísértetiesen emlékeztető Franklin City-re a káosz és az alvilág sötét fellege borult: az utcákat ellepő bandák hada átvette az uralmat a megalopolisz felett. Főhősünk, Mason a T-Zero rendőri különítmény tagjaként veszi fel a harcot a söpredék ellen, a zéró tolerancia elvével megtámogatott küldetésekben. Legfőbb fegyvere a különleges osztag alapfelszereléséhez tartozó pajzs, mely a legtöbb támadás visszaverésére alkalmas, így nyújtva állandóan biztos fedezéket a legforróbb szituáció közepette is. Bár a kiállított verzióban még nem szerepelt, a végleges kódban héroszunk mellé 3 társ csatlakozhat. A mentésben és a tűzoltásban jártas szereplők koordinálása adja a játék sava-borsát: a medikus kolléga folyamatos gyógyítást nyújthat, a baltás úriember pedig az útakadályok eltüntetésében segédkezik. Tucatnyi változatos szituáció – túszejtés, emberrablás, bandaháború – elfogadható körítéssel, valamikor 2006-ban.

Mexikó poros és fülledtően meleg, kietlen tájaira invitál a Dead to Rights nyomdokain haladó **Total Overdose**. A DEA (Szövetségi Drogellenes Szervezet) titkosügynökeként dolgozó (a történet kezdetekor már halott) apa gyermekének, Ramiro Cruz-nak kalandjaiból vehetjük ki a részünket. Kliséhegyek: a megbízó és a gyilkosok felkutatása, a drogkartell teljes felszámolása. Hátsó fenékre rögzített kameraállásból tolmácsolt folyamatos akció, a bullet time és az akrobatikus mozdulatok tömkelegével megtámogatott mozgáskombinációval. A mészárlást színezendő a járművezetés képessége adott, nem beszélve a hat ellenfél legyilkolása után aktiválható kombó rendszerről. A „gringó erők" csoportos támadások visszaverését teszik lehetővé. Számok tükrében: 65-70%-ban klasszikus Max Payne-re / Dead to Rights-ra emlékeztető pisztolypárbajok, a maradék időben pedig változatos négykerekűek irányítása. A sztori 20 főküldetés alatt bontakozik ki, minden apró szál kibogarászása további 30 mellékmisszió teljesítésével lehetséges. A mai trendtől eltérően akár 30 órára rúgó játékidő, remekül koreografált küzdelmekkel és változatos szintekkel tarkítva. Megjelenés szeptemberben, PS2-re és Xbox-ra.

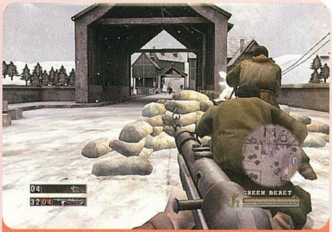







25 to Life


Commandos Strike Force

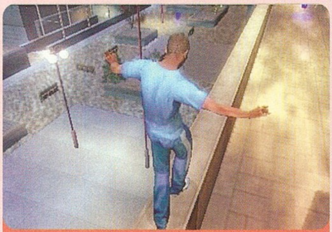

Commandos Strike Force

EIDOS

A szűkre szabott *EIDOS* nadrág sajnos az E3-as jelenlétükre is hatással volt. Az évek óta pengeélen táncoló, a '90-es évek végén óriásinak számító angol kiadó az Expo talán legkevesebb címét tartalmazó felhozatalát tárták a nagyközönség elé. A fő attrakció természetesen idén is a kurrens konzolgeneráció összes fontosabb képviselőjére és a nextgen hullám első fecskéjének számító Xbox utódra egyaránt megjelenő vadonatúj Lara Croft kaland volt. A **Tomb Raider: Legend** visszatér a gyökerekhez: a botrányosan gyenge előző epizód után a fejlesztési munkálatokat Crystal Dynamics vette át, a project élére pedig nem más, mint Toby Gard került – az úr fejéből pattant ki az első virtuális díva címét villámgyorsan megkaparító hölgyemény és az őt körülvevő játék alapvető mozgatórugói. A jelentősen átszabott (véleményünk szerint SOKKAL szexibb és emberibb mellméretekkel rendelkező) főhősnőnk mellett a játékmenet is jelentős vérfrissítésen ment keresztül. A nem néz ki a szériát megreformáló próbálkozásnak. A 47-es ügynök két rivális bérgyilkos osztag között lavírozva próbálja teljesíteni a rábízott missziókat. A játékmenet változik egy csöppet: a teljesített küldetések után ezúttal vaskos pénzkötegek ütik hősünk markát, melyet fegyvervásárlásra, vagy épp fejlesztésre költhet, így biztosítva felszerelést a következő megbízáshoz. A bezsebelhető összeg függ az értékeléstől: a ramboid mód értelemszerűen kevesebbet hoz a konyhára, mint a Solid Snake-et megszégyenítő gondosság, a maximális lopakodás. Az új ficsörök listáját gazdagítja a fegyverek elrejtésének metódusa, melyet hősünk alapból elvégez: a tömeg közepén előhúzott pisztoly nem kelt azonnal feltűnést a zakó ujjába dugva, ám az erőteljesebb hadonászás már komolyabb bajt okozhat. A tárgy / pályaspecifikus mozdulatok bővítése mellett egy erőteljesebb storyline várja a rajongókat az őszre datált folytatásban, PS2-n és Xbox-on egyaránt.

Ez évben is teljes erőbedobással reklámozta önmagát a **25 to Life**. A GTA nyitott felépítését és esszenciáját megragadó, a True Crime és Dead to Rights képes kiszolgálni és egymás torkának ereszteni. A küllem alakíthatósága fontos szerephez jut, a deathmatch-re alapozó netes opció fegyverforgatói kendőjüket, sapkájukat, pólójukat és boxeralsójukat is maguk választhatják ki. Még mindig nem látjuk be, hogy mivel is nyújtana többet a 25 to Life mint társai, de mire ezen sorok már nyomtatásban is megjelennek, talán közelebb kerülünk a megoldáshoz.

180 fokos fordulatot véve érkezik a hónap végén a PC-s játékosok körében egykoron hatalmas népszerűségnek örvendő Commandos széria legfiatalabb tagja. A **Commandos Strike Force** az embertelen nehézségi fokáról hírhedtté vált produktum stratégiába oltott megvalósítása után, mint vérbeli FPS tör a Call of Duty és a Medal of Honor által uralt szcéna babérjaira. Szerencsére nem szakad el teljesen a gyökerektől: klasszikus, egy kaptafára készülő tucatjáték helyett a hangsúly a taktikázáson lesz, melyben nagy szerepet játszik majd az összehangolt támadás és egyéb akciók végigvitele. A változatos lokációkon zajló szingli kampány mellett online opció is képviselteti magát, melyben az említett több


Free Running

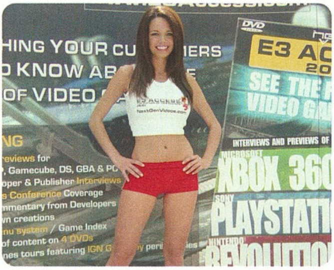

Hitman: Blood Money


Tomb Raider: Legend

centire kiszámított akrobatikus ugrások erőteljesebb használata mellett a harcrendszer is áldozatul esett az átszabást végző ollónak, de ez roppant jó döntésnek bizonyult. Kifinomultabb, lényegesen szórakoztatóbb az utunkba akadó ellenfelek leterítése, nem beszélve a titkos ütőkártyáról: *járműhasználat*. Bizony ám, újból a hírhedt benzinfaló motorcsoda nyergébe pattanhatunk, sőt, a későbbiek során egyéb alkalmatosságok is az uralmunk alá hajthatók. Szemet gyönyörködtető grafika, remek irányítás, a TR1-et legendává emelő mozdulatok feltámasztása: „tökéletes" Tomb Raider a horizonton?

Negyedik alkalommal ölti magára fekete öltönyét kedvelt kopasz bérgyilkosunk. A **Hitman: Blood Money** a kiábrándító harmadik rész után sajnos nyomdokain haladó, a megjelenéséhez egyre közeledő akciójáték a fejlesztés végső fázisában van, így nem meglepő, hogy az Expón gyakorlatilag már a végleges idomait kellette. Minden porcikájában a műmájer gengsztervilágot felhasználó tradicionális zsebmaffia szimulátor, változatos missziós struktúrával nyakon öntve. A küldetések mind a bűnözők, mind a rendőri erők oldalán teljesíthetőek, így a vásárló lényegében két játékot kap egy áráért (hasonlóan a remek The Getaway-hez). Az *Avalanche Software* nem a tradicionális szingli élményanyaggal próbálja elnyerni a játékosok kegyeit – nem is lenne esélye a San Andreas mellett. A hangsúly az erőteljes multiplayer komponensen van, mely a SOCOM szisztémájára alapozva egyszerre akár 16 játékost is szereplőt felvonultató metódus kiteljesedik, ezzel emelve ki a tömegből az amúgy remek látványvilággal rendelkező CSF-et.

Mivel a Core Design elvesztette a Tomb Raider epizódok fejlesztésének jogát, ezért a csapatnak új frencsájzot kellett találniuk. A repertoár utolsó darabja a szintén tavaly bejelentett, ám akkor érthető okokból még nem mutogatott PSP exkluzív **Free Running**, mely a PS1-es korszakban megjelent Running World továbbgondolása. Gravitációt meghazudtoló mozdulatok tömkelege, féktelen futó és ugróverseny a város legeldugottabb zugaiban. A PS2 határmezsgyéjén lavírozó látványvilág és a remek mozgás-animációk alkotják a technikai masszát. Remek szórakozás, figyelemre méltó próbálkozás. Várjuk.








Alan Wake



Mobile Suit Gundam: Never Ending Tomorrow


One Piece: Grand Battle

E3 KOKTÉL

A 2005-ös E3-nak szentelt tetemes oldalmennyiség ellenére most is maradt néhány olyan játék, melynek vagy nem jutott hely máshol, vagy nem tudtuk hova tematikailag bepasszírozni – de mindenképpen megérdemel pár sort. Most ezek következnek.

A *Remedy* (Max Payne I-II) által fejlesztett **Alan Wake** az egyik nagy kedvencünk volt az idei E3-on. Már a sztori is érdekes: Alan, a sikeres horror író a rémálmaiból meríti az ötleteit – aztán egy napon eltűnik a menyasszonya. A hölgyemény eltűnésével az álmok is eltűnnek, sőt, Alan aludni sem tud többé. Egy csendes kikötővárosba, Bright Falls-ba költözik: az itt található, az álmatlanság kezelésére specializálódott klinikától vár segítséget. A városkában összeakad egy, az eltűnt barátnőre megszólalásig hasonlító kishölggyel – az álmok visszatérnek, de ezúttal erőteljesebb formában: Alan tudatalattijának sötét rémségei megelevenednek, és üldözni kezdik a megalkotójukat. Álom, valóság, vagy őrület? Az Alan Wake így, első blikkre a Silent Hill és a Twin Peaks keveréke, de nem túlélő horror – a fejlesztők a „lélektani akció thriller" zsánerbe sorolják a játékot. Az Alan Wake bitang jól eltalált vizuális világgal, és csúcskategóriás grafikával van megáldva: kiemelt szerepet kap a fény ábrázolása, megjelenítése, ehhez egy külön technológiát dolgoztak ki a fejlesztők. A helyszínül szolgáló városban, illetve annak közvetlen környezetben kedvünkre kószálhatunk, ugyanakkor a cselekmény a missziókra fókuszál elsősorban – akció is lesz bőven, a Remedy-s srácok a Max Payne-hez hasonló látványos jeleneteket ígérnek. A Remedy célja egy olyan élő, lélegző világ megalkotása, mely azonnal magával ragadja a játékost. A hangulat pedig... legyen elég annyi, hogy már a rövidke teasertől letettük a hajunkat. Pontos megjelenés időpont nincs („majd ha készen leszünk vele"), a leendő Xbox 360 tulajdonosok örülhetnek neki.

Kapjanak valamit a mecha-rajongók is: **Mobile Suit Gundam: Never Ending Tomorrow** a *Bandai*-tól. Űrben és földi lokációkon zajló hatalmas csaták, a jövő hadviselésének gerincét adó mechák főszereplésével. Megszokást igénylő, összetett akció/stratégia, melyet már a dugig tömött HUD is jó előre sejtet. Sajnos az első látásra sokkoló és kaotikus kijelző mellé egy hasonló paraméterekkel bíró irányítási metódus társult, ennek elsajátítása beletelik pár órába. A tervezési hibákat kiegyensúlyozandó a NET meglepően tartalmas. Legalább 2 történeti szálat feldolgozó kampány, egyenként több mint egy tucatnyi misszióval. Grátiszként változatos játékmódok és az animéhoz kapcsolódó vizuális matériák gyűjteménye dukál – rajongóknak kihagyhatatlan. Playstation 2-es desztináció, augusztusi megjelenés – egyelőre kizárólag Japánban.

Ha már Bandai és anime: **One Piece: Grand Battle**. A TOEI ugyanezen néven futó anime szériájának videojáték formába öntése a kalózvilág csúcsára vágyó Monkey D. Luffy kalandjait öleli fel. 48 karaktert felvonultató klasszikus beat'm up, 6 játékmóddal, a sorozathoz hű lokációkkal és cell-shaded karaktereket a teljesen háromdimenziós tereppel vegyítő grafikus motorral. Jelen állás szerint kizárólag az USA-ban és japán barátainknál fog megjelenni, de remélhetőleg a szeptember premier után az európai régiót is betámadják a rumra éhes hajósok.

Még mindig anime, és még mindig Bandai: **D.I.C.E.** Az alaptörténet a Sarbylion galaxis védelmére feleskűdött katonai osztag változatos küldetései körül bonyolódik, középpontban a Transformers módjára alakot módosítani képes sereg bakáival. Az augusztusra datált teljes verzió mintegy 11 karakterrel száll harcba az akciójátékok túlzsúfolt világában, köztük eleddig nem látott szereplőkkel. A pofozkodást olyan extra missziók színesítik, mint egy F-Zero-hoz méltó futurisztikus száguldás, vagy épp platformerekre emlékeztető gyűjtögetés. Bár a megcélzott korosztály az óvodát éppen elhagyó csemeték, egy egyelőre még ismeretlen képességekkel bíró multiplayer mód is várható az őszre tervezett, 100%-ig funkcionáló változatban. Platformorientáció: Playstation 2, Gamecube és Gameboy Advance.

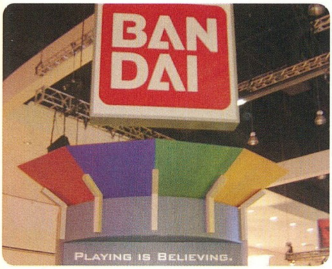
Folytatással jelentkezik az utóbbi idők egyik legkellemesebb kaszabolós akciójátéka: a **Knights of the Temple 2** akció-szerepjáték, továbbra is a svéd Starbreeze a fejlesztő (a kiadó a *TDK Mediactive*), és ezúttal legalább annyira hangsúlyos lesz benne a RPG szekció, mint a nagypályás vagdalkozás. A tizenharmadik század alkonyán járunk, és hősünk (most már a rend nagymestereként) ismét a gonoszt purgálja: három titokzatos varázstárgy után kutat. A harc komplexebb lett, a látványvilág ismét nagy ott van a szeren, a fő sztorivonal mellet közel húsz mellékküldetésben tehetjük próbára a bátorságunkat és az élesre fent pengéinket. Képességfejlesztés, tárgy és fegyverkereskedelem, többféle lehetséges befejezés, masszív multiplayer örömök – jövő évi premierrel, kizárólag Xbox-ra.

A *Blizzard* évek óta babusgatott lopakodós akciójátéka, a **Starcraft: Ghost** lassan elkészül – a Nihilistic-et váltó (és azóta a Blizzard által felvásárolt) *Swingin' Ape* teljesen átdolgozta a single player kampányt, online multiplayer lehetőséget épített a Ghostba. A single player szekciót továbbra is Nova néni kalandjai uralják: a hölgyemény a zergekkel, a protossokkal és terranokkal egyaránt felveszi a harcot a játék három fő helyszínén (Mar Sara, Ash 'Arak és a Vyctor 5.) A Ghost akcióközpontúbb lett, mint korábban volt, de a lopakodós / taktikai elemek (láthatatlanná válás, rejtőzködés / függeszkedés) továbbra is a helyükön vannak. Nova széles fegyverarzenálból válogathat: többek között Perdition Lángszórót, Gauss Puskát és Torrent Sörétest kaphat elő az oldalzsebéből. Az újonnan bejelentett (online) multiplayer módusz a hagyományos MP hancúrozáson (DM, TDM, CTF, King of the Hill) kívül egy egyedi módozatot (Capture the Base) és választható karakterosztályokat (Ghost, Marine, Firebat, Light Infantry) is felvonultat. Megjelenés 2006 elején (PS2 / Xbox / GC) – ezt remélhetőleg már tartani tudják, és nem kell újabb fél évet várnunk rá.


Knights of the Temple 2


Knights of the Temple 2


Starcraft: Ghost







E3 2005 – LIQUID SZEMÉVEL

Várjunk csak, mi is lenne rá a legjobb szó? Igen, megvan: *csalódás*. Csalódott vagyok, nem is kicsit. Az idei E3-tól vérpezsdítő izgalmakat, a jelenlegi generációs játékkínálat tetőzését, és a következő generáció látványos, sokkoló, földe döngölő bemutatkozását vártam.

A sokkot végül is megkaptam, csak nem úgy, ahogy azt a kicsi Likvid magában elképzelte. A Microsoft MTV-s bohóckodása butácska és erőltetett volt (tudom: nem nekem szánták), a konferenciájukon tett kijelentéseiket („Egy milliárd felhasználó a következő generációban!") pedig maximum a Dobozt esténként csókkal búcsúztató, és gondosan betakargató rajongótábor volt képes komolyan venni. Teljesen rendben van az Xbox 360 magában is fiúk, nem kell túlmagyarázni a dolgot, az álmaitokra meg pláne nem vagyok kíváncsi – majd *én* eldöntöm szépen, hogy kell e nekem az új HD korszak, meg a felsőbbrendű technológia, a kicsavart digitális Zen-filozófiátokat tartsátok meg magatoknak, ha egy mód van rá. Kérnék inkább még három *Gears of War* szintű játékot, lehetőleg nyitócímnek – az ilyesmi engem (meg valószínűleg a többi sorstársamat is) sokkal jobban meg szokott győzni, mint a végtelenített magnószalagról ömlesztett marketing-nyál.

Ugyanezt persze a Sony-ról is nyugodtan el lehet mondani. Kevesebb patetikus duma, viszont annál több prerenderelt videó: szemfényvesztés a sokadik hatványon. Lehet grafikonozni, lehet dobálózni a terraflopsokkal meg a gigahertzekkel – csak éppen értelme nincs sok. A játékosok kilencvenkilenc százalékának kínaiul van az egész, nem tudják (és nem is akarják) beleásni magukat a „Cell vs. többmagos PPC processzor" témakör rejtelmeibe. Ostoba dolog lenne már most elkezdeni a két rendszer összehasonlítgatását: nincs végleges hardver, nincsenek végeleges játékok egyik oldalon sem. A nagy felhajtás egy dolgot eredményezett csak: a két gép köré csoportosuló kemény mag (a hardcore fanboy-sereg) kapásból egymásnak ugrott, és azóta is rágódnak a nyúlós gumicukron. Egészségükre váljék, a hardver-preferenciáit *valós* tényekre alapozó, lélekben egyik piaci szereplő felé sem elkötelezett videojáték-rajongó azonban jobb, ha megvárja, míg tisztul a tűzijáték után maradt füst, és aztán dönt. A technikai adatok és a specifikációs listák önmagukban semmit nem jelentenek – ezt a háborút még mindig a játékkínálat és a szolgáltatások frontján vívják, a győzelmet nem gigahertzekben, vagy a GPU nyers teljesítményében mérik.

A Nintendo pedig... A jó öreg N kártyáiba lassan képtelenség belelátni. A Revolution egyelőre mítosz, amit vagy elhiszünk, vagy nem. Valószínűleg nem csak én vártam, hogy végre mutassanak *valamit*. Nem mindent, ne az egész képet, csak mondjuk a felét, vagy a harmadát. Ehhez képest gyakorlatilag semmit nem árultak el. DVD lejátszás, online készenlét? Hééé, srácok, ébresztő! Ezek a többieknél több éve alapszolgáltatásnak számítanak, szinte megemlíteni is felesleges volt. Letölthető retro-katalógus? Köszi szépen, remélem átkozott olcsón adjátok a játékokat, mert marhára nincs kedvem harmadszor is teletömni a zsebeteket *ugyanazért* az SNES-es Zeldáért. Jellemző, hogy az E3 alatt közkézen forgó fake videók és a folyamatos netes pletykák sokkal nagyobb izgalmat generáltak a Nintendo háza táján, mint amire a cég „saját kútfőből" képes volt. Jellemző, és egyben szomorú: nem volt túl jó dolog Nintendo-hívőnek lenni május tizennyolcadika és huszadika között. Még szomorúbb, hogy a Revo távolmaradását a Nintendo mással sem tudta pótolni. Gameboy Micro? Aranyos, de kihagyom, az SP-m tökéletesen működőképes, és amúgy sincs szükségem egy mini-GBA-ra. Cube játékok? Az új Zeldán kívül néma csend. Érdekes, hogy a Nintendo revolúcióról, újszerű játékélményről beszél, közben a Kockára számolatlanul adják ki a Mario-mellékágakat. Mario Foci, Mario Baseball, Mario Táncika. Új Super Mario és új Mario Kart NDS-re. Mario Gaiden *mindenhová*. Így kezdődne a forradalom? Kétlem. Az NDS-en legalább történnek izgalmas dolgok, még akkor is, ha némelyikük (Elektroplankton) annyira izgalmas, hogy már nem is játék.

Apropó, izgalmak. A nagy nextgen nyomulás akkora árnyékot vetett a jelenlegi generációra, hogy az idei Expón alig találkoztunk a mostanság birtokolt gépeinket érintő új bejelentéssel. Remélem, hogy ez inkább taktika a kiadók részéről (nem akarták, hogy a játékaik eltűnjenek, szürkének és kopottasnak látszanak a nextgen „csodák" mellett), mintsem tendencia a 2006-os / 2007-es szezonra. A jelenlegi generációra meglátásom szerint még legalább két évig szükség van. Egyrészt azért, mert még mindig lehet rajtuk *nagyon* szép dolgokat alkotni (Okami és Shadow of the Colossus PS2-n, Half-Life 2 Xbox-on, az új Zelda Cube-on), másrészt meg azért, mert nem mindenki fogja kapásból, a megjelenésük napján megvásárolni a (kezdetben nyilvánvalóan a manapság megszokott konzolárakat jóval meghaladó pénzösszegekért kínált) következő generációs masinákat. Az új generáció egyébként is sok szempontból más lesz, mint a jelenlegi – ezt már most látni. Olyan szolgáltatások (jelesül: online és kiterjesztett multimédia) kerülnek előtérbe, amit / amiket most még csak másodlagosan, amolyan hozzáadott bonuszként használunk.

Túl vagyunk tehát a nagy bemutatkozáson, de az nem olyanra sikeredett, mint amilyennek megálmodtuk: hangos volt, látványos volt, de nem volt kielégítő. Többre, valami *kézzelfogható* élményre számítottunk, nem üres dobozokra, és még üresebb szólamokra. A konzolpiac mindhárom szereplője Alice-t vizionálta maga elé, Csodaországban. Csillámport hintettek a szemünkbe, de nem engedték (vagy: nem állt módjukban megengedni), hogy megfogjuk, komoly próbának vessük alá az új portékát. Jövőre, 2006 májusában változni fog a helyzet: túl leszünk az Xbox 360 premierjén, talán a Playstation 3-én is, a Nintendo pedig kénytelen lesz előállni a Revolutionnel – nem lehet az idők végezetéig titkolózni, és arra hivatkozni, hogy a gonosz konkurencia azon melegében ellopja a forradalmi ötleteket. Akkor majd okosabbak leszünk. Akkor meglátjuk, milyen mély igazából a nyúl ürege.

Liquid

E3 2005 – MARTIN SZEMÉVEL

Rövid leszek és velős.

Szeretem az E3 kiállítást. Szeretem, de nem azért, mert látok mozgásban egy Shadow of Colossus-t PS2-n, vagy egy Half-Life 2-t Xbox-on – vagy egy akármit. Gyönyörű játékok, de úgy, hogy kétszázan állnak mögötted, és lihegnek a füledbe, vagy egy vakmarha áthúz egy tíz kilós böröndöt a lábadon, esetleg egy előre haladó, de balra bámuló holdkóros leveri a fél arcodat a degeszre tömött táskájával, élvezhetetlenek. Majd otthon, nyugodtan...

A hangulata miatt szeretem az E3-at.

A nyüzsgés miatt, a sok apró látnivaló miatt. Komoly „mozi" az E3. Ha nem a monitorokat nézed, akkor fedezed fel az igazán állat dolgokat.

De előbb essünk túl a nehezén – *nextgen*.

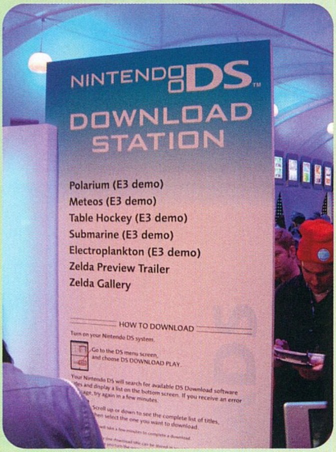
Aranyos. Szép gép a PS3, szép a 360, és majdnem biztos, hogy szép lesz a Revolution is. Csak még egyik sem *létezik*. Nincsenek nextgen gépek. Van három szép dizájnos, üres doboz, vannak ígéretek, de valójában *semmi nincs*.

Az idei E3 a nextgenre lett kihegyezve. PS2? Xbox? Gamecube? Ugyan kérem. Öt, azaz öt érdekes, egy komoly gamer számára egyáltalán értékelhető játék a világ legjobban eladott, legsikeresebb jelenleg futó konzoljára, a Sony üdvöskéjére? Három, esetleg négy a legerősebbnek mondottra, a nagy fekete Dobozra? Egy, azaz EGY arra a gépre, melyet kizárólag a fanatikus rajongók, a hithű szamurájok tartanak egyáltalán életben? Vicc ez kérem, vicc.

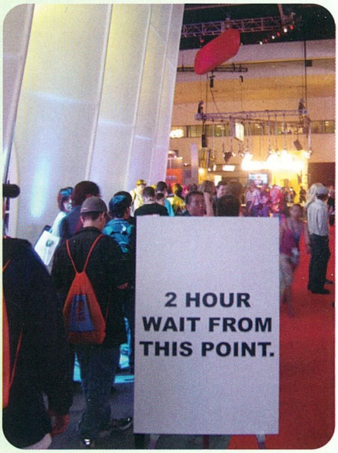
Itt az ideje a váltásnak? Tényleg itt van?

Most, amikor végre valahára kaprunk egy állat FPS-t PS2-re, a Killzone-t, most kell váltani? A popsinkat verjük a földhöz, olyan komoly a GT4, és ezzel vége? Odáig meg vissza vagyunk a Tekken 5 színvonalától, és akkor most annyi?

Az Xbox-osok csirkét áldoztak a Forza oltárán? A Halo 2 úgy tarolt, amit a cunami? A DOA már majdnem vallás? Érjük be ennyivel?







NEXTGEN



Szerencsétlen Nintendósok a sok nélkülözés ellenére is még bíznak a Kockában? Most meg gyűjtsenek koszorúra?

Uraim, elment maguknak az eszük?

Mi, a játékosok, úgy gondoltuk, hogy ha önök végre megmutatták, hogy mégis lehet rendesen programozni a PS2-t, mégis lehet császár autóversenyt írni Xbox-ra, és elhatároztuk, hogy az új Zeldáért most már tényleg veszünk egy GC-t is, akkor most végre eljön a Kánaán. Kapunk majd sok-sok Killzone szintű, Forza szintű, és Zelda minőségű játékot. De nem kapunk. Vegyük meg az új gépeket, *majd azokra*...

Aha.

PS3, Killzone 2. Render? Persze, hogy az. Jobbra néz a csávó, véletlenül pont jobbra esik le egy gránát. Balra néz, pont valaki a kezébe ad egy aknavetőt. Uraim, azért hülyék mi sem vagyunk. Knockout Kings, real-time? Persze, a nagy sz*rt. Másnap meg ott megy ugyanaz a „real-time" videó az EA standon, zenére vágva. Még a visszajátszás is ugyanott van.

Xbox 360, Need For Speed. Ja, G5-ös erőgépekről. Nextgen, mi? Kicsit szebben csillog a kocsi? Szebb a táj? Nextgen? Nekünk ez a nextgen nem kell. *Ezért* nem veszünk 360-at. Elég nekünk a Forza csillogása is, csak csillogna még vagy 5 hasonló játékban.

Két szék közül s*eggre ültünk, a padlóra. Le.

Tudják urak, mire volt jó ez az egész? Hogy megint legyen min marakodnunk. Én majd ezt veszek. Én meg majd azt veszek. Önök meg röhögnek a markukba. Mi meg jó nagy marhák – nem, nem is – jó nagy birkák vagyunk...

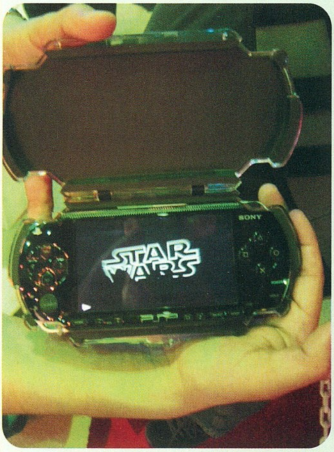
...szóval E3, meg a mozizás, meg a kis apróságok, meg a hangulat.

Nintendo. Állj sorba. Nem érdekes, miért, csak állj. Álld körbe a standot, aztán ha álltál 2 órát, érj oda egy táblához, hogy „innen még 2 óra sorban állás vár rád". Álljon, akinek hat anyja van. Inkább odamegyek az NDS letöltő állomáshoz, és a körülöttem álló, hozzám hasonló megszállottakkal együtt letöltök egy pár E3 játékdemot... aztán összekapcsolódunk, és együtt nyomjuk. Azt sem tudom, kik ezek. De ők is ugyanazt a gépet fogják a kezükben. És ez így jó!

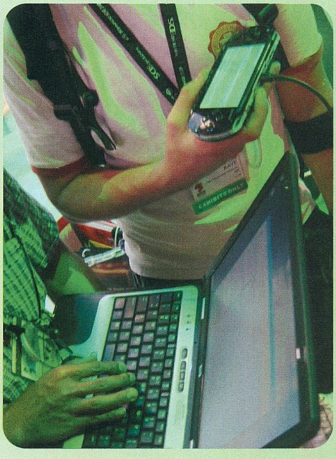
SNK. Állj sorba. Itt lesz Falcoon, a híres manga rajzoló, és limitált példányszámú posztert dedikál. Állj sorba 3 órát, de ha nincs szerencséd, és a végére tudsz csak bejutni, négyet. Álljon, akinek hat anyja van. Odalépek egy szimpatikus fazonhoz a sor legelején, és megkérem, hadd álljak be mellé. Unalom. Előkerülnek a PSP-k. Nevetek. Hét srác, nem is ismerik egymást, soha nem is látták, és mind a hetüknél PSP van. Neked mid van? Új Star Wars film a memókártyán! Kell? Neked? Videók! Kell? Dugjuk össze a gépeket. Nálad? Laptop. Kiírjam CD-re? Persze. Azt sem tudom, kik ezek. De ők is ugyanazt a gépet fogják a kezükben. És ez így jó!

Szóval E3. Baromi jó. Csak nem *azért* jó. Hanem *másért*. Jó a nyüzsi. Jók a csajok. Jó látni, hogy mások is ugyanolyan Megszállott Játékosok, mint én, mint te, vagy mint ő. Ne öljétek egymást srácok, mert ebből csak a Szentháromság profitál.

Martin







A VIDEOJÁTÉK-CSOMAGOLÁS KULTÚRTÖRTÉNETE II.: A NES-TŐL A 3D FORRADALOMIG

Az 1983-as válság okai a mai napig nem tisztázottak teljesen – 1982-ben, az Activision-per után third-party fejlesztők egész hada kezd VCS játékok fejlesztésébe, mindennemű minőségi kontroll nélkül. Névtelen játékok garmadája, befejezetlen sorozatok és vezetési válságok – a videojáték ipar mindennapjai, ami miatt a vevők egyre inkább elfordulnak a cégektől és a szórakozás ezen formájától. A belső harcok miatt az Atari 400-zal és a VCS-sel inkompatibilissá tett 5200 nem váltja be a hozzá fűzött reményeket, a játékok pedig gyengék, nem fogynak: az El Paso-i üzem bezárásakor 14 teherautónyi játékot ásnak el Alamorgordo közelében, az Új Mexikói sivatagban. A gyengélkedő gazdaság és a személyi számítógépek (különösen a Commodeore 64) előretörése bajba és csődbe sodorja a többi platform holdert is: kilép a Mattel, a Magnavox és a Coleco, tönkremegy a Cinematronics. A Videojáték Négy Sötét Éve 1983-tól 1987-ig tart, melyből a Nintendo új kiadási politikája jelenti majd a kiutat és amely megalapozza Japán domináns szerepét a videojátékok világában.

FAMICOM / NES

Az Egyesült Államokban és Európában a hivatalos, azaz a Nintendo által kiadott NES játékok egységes szürke kazettákban kerültek piacra (a jobb felső részt elfoglaló képpel), fekete porvédő „tasakban”, ami alól egyedül a Legend of Zelda első, aranyszín sorozata volt kivétel. A műanyag cartridge belekerült a tenyérnyi papírdobozba, melyen az egyetlen kötelezően





megjelenő elem az Original Nintendo Seal of Quality „pecsét” volt (ovális az Államokban és kör alakú Európában). A korai játékok dobozán még megtalálható a kategória besorolás is – a cég nyolc színes emblémát alkalmazott a játék stílusának megjelölésére. A nem hivatalos, azaz a Nintendo licenc kikerülésével kiadott kazetták, bár a gép kialakítása miatti szükségszerűségben nagyjából követték a NES kazettaformát, ám sokkalta érdekesebb és változatosabb felülettel és csomagolással kerültek a boltok polcaira. A Nintendo mindig foggal-körömmel harcolt a licenc nélküli kiadások ellen, változó sikerekkel: nyert a Tengen (Atari) ellen, vesztett a





Lewis Galoob Toys-szal szemben és soha nem volt elég bátor kikezdeni a vallási témájú játékokat kiadó Wisdom Tree-vel. A japán Famicom nem elöl-, hanem felültöltős volt, ezért a kazetták USA / EU társaiktól eltérő alakúak voltak, jobban hasonlítottak a későbbi SF / SNES utódaikhoz. A rossznyelvek szerint azért lettek jóval nagyobbak a Japánon kívüli kiadások, mert a Nintendo nem akart bajlódni a szoftverek átírásával, és a kazettába bele kellett férnie a 60 / 72 tűs átalakítónak is, amelyre a NES gépekhez volt szükség. A japán kiadásokra színesebbek grafikák kerültek, nagyobb képekkel és ábrákkal mind a dobozokon, mind a kazettákon, melyek nem voltak kötelezően egyszínűek. A Magyarhonban is elterjedt „sárga kazetták” eredetije a japán FC kazik voltak, mind alakra, mind pedig színre.

A Famicom csak Japánban kiadott floppy lemezes kiegészítője, a Famicom Disk System lemezei jellemzően sárga, elvétve kék színű lemezeken kerültek kiadásra, vékony műanyag tokban és pár lapos füzettel. Az FDS kapcsán a céget akkor és ott megérintette a modernitás szele: a boltokban kiállított speciális Nintendo gépek üres lemezekre olcsón (500 yen szemben az 5000 yenes dobozos árral) másoltak fel jogtisztán játékokat – és ez a szolgáltatás 2003. szeptember 30-ig működött!





SEGA MASTER SYSTEM / MARK III

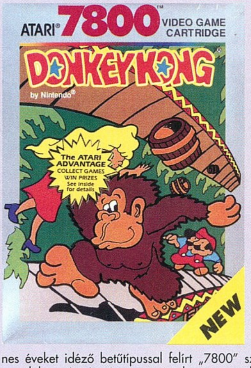




Az SMS-ről a csomagolás vonatkozásban nem lehet sok minden szívderítőt írni: a ronda négyzetrácsos műanyag dobozok és a mindenféle grafikát nélkülöző sötétvörös / fekete kazetták inkább strapabíróak voltak, sem mint szépek, leszámítva persze a gyenge minőségű csatlakozósort, amely a „Sega Magic Blow”, a „mágikus fújás” kifejezés ihletője lett. Van persze pár kivétel – Sonic, Ultima, Pac Man vagy a Shadow of the Beast –, ahol a négyzetrácsos kreativitás-börtönből vizuális élményt voltak képesek kreálni a készítők. A japán Mark III nem jutott ilyen sorsra: az aranyszínű dobozban kiadott Gold Cartridge-ok a csomagolás és a design mestermunkái. Braziliában pedig, ahol egyébként Európát és az USA-t is megszégyenítő videojáték-élet van, Master System III-hoz fantasztikusan szép, kék alapú csomagolása volt a játékoknak.

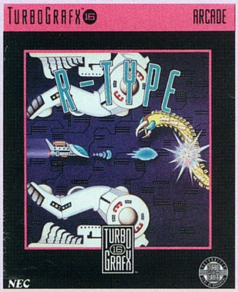
ATARI 7800

A 7800-at az 5200 utódjának szánták az Intellivision és a Colecovision ellenében, beleépítve az elődből oly fájóan hiányzó VCS kompatibilitást is. 1984-ben a projektet befa-





gyasztották, és csak 1987-ben vették elő újra – hogy az egyébként jó gépnek ekkor már esélye se legyen a zenitjén álló NES-sel és a szintén népszerű SMS-el szemben. A csomagolásban azonban nem tudtak megújulni: a szokásos ataris ezüst keret a dobozon és a kazettákon, még a VCS-ről örökölt, a hetvenes éveket idéző betűtípussal felírt „7800” szöveg, egy pár oldalas „kézikönyvecskével” megdobva. Az Atari mentségére legyen mondva: ekkor már nem a Nolan Bushnell-féle elkötelezett társaság vezette, hanem Jack Tramiel, aki arra használta a céget, hogy a Commodore-tól való kirúgása miatt elégtételt vegyen, és erre nem a konzol divízió, hanem az XL és XE személyi számítógép sorozatok voltak alkalmasabbak, az Amiga ellenében. A későbbi, de még mindig 8 bites Atari XEGS kazettáinak semmilyen egységes formája nincs már – csak a gépbe való illesztés formáját tartották meg a kiadók, minden mást saját elképzelés szerint formáltak.



PC ENGINE / TURBOGRAFX 16

A NEC és a Hudson Soft közös gyermeke Japánban a NES népszerűségével vetekedett, ám soha nem tudott versenyre kelni a Nintendo és a Sega gépeivel az Egyesült államokban és Európában. Ez a gép volt az első, melyhez CD kiegészítőt lehetett kapni és jelentek is meg CD-s játékok szép számmal, ám a gyári adathordozó, a HuCard (TurboChip) nevű vékony, hitelkártya méretű memóriakártya volt, mely CD tok szerű, de annál vastagabb műanyag csomagolásba került. A kártyán levő kis ábrácskákért (a csatlakozósor felett) bőven kárpótolja a szemlélőt a borítás fantasztikus színkavalkádja. A TurboGrafx játékok is megtartották igényes csomagolásaikat, a nyugati ízléshez igazított grafikai megjelenés nem ment a minőség rovására.

A VIDEOJÁTÉK-CSOMAGOLÁS KULTÚRTÖRTÉNETE II.: A NES-TŐL A 3D FORRADALOMIG





MEGA DRIVE / GENESIS

Az SMS szűk évei után a Mega Drive / Genesis kazikra végre képek kerültek és lekerekítették az éleket is, a civilizált igényeknek megfelelő módon. A cég bölcsen továbbvitte a







műanyag dobozokat, míg a Nintendo még az N64 korszakban is a könnyen tönkremenő és nem időálló, igaz, olcsóbb kartont erőltette – sok gyűjtő tudna mesélni erről. Az átlagos amerikai Genesis kiadás dobozán és kazettáján piros alapon nagy Genesis felirat rombolja az összképet, az európai kiadás a japán teljes felületes formára hajaz, alul kecses Mega Drive / 16 bit cartridge felirattal. A 32X mindenhol az amerikai designra épült, a vonatkozó felirattal, sárga alapon. Az egységes cartridge-ek sorát az EA törte meg, a szokásosnál nagyobb és egy funkció nélküli sárga fogórésszel felszerelt kiadásaival. A MegaCD a hagyományos CD-s jevel case formát követte. A japán kazetta annyiban volt más, hogy a széleire fogást könnyítő bordázat került. Érdekes megfigyelni, hogy egy konzolra kiadott játékok csomagolásának kivitelezése mennyire egységes képet mutat – amennyire a MegaDrive grafikák olyan „semmi különös", nem csúnya, de nem is szép kinézetűek, addig a japán Saturn játékkiadások minden képzeletet felülmúlóan szépek. Nyilván összefügg ez valahogy az adott korszak és az adott konzolt választók ízlésvilágával is.

SNES / SUPER FAMICOM

A Super Nintendót mindenki ismeri – a téglalap alakú papírdobozaival, benne a papírból képzett kazettatartóval a belepréselt kézikönyvvel és a masszív szürke cartridge-ekkel, melyek furcsa csavarok tartanak össze. Az Egyesült Államokban a kazi szögletes, Európában és Ja-

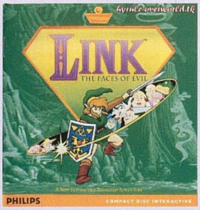




pánban lekerekített, de minden formájában kerül rá valamilyen grafikai elem. Talán senki sem lepődik már meg azon, ha azt mondom: a japán kiadások minősége felülmúlta az amerikai és európai társaikét – szebb grafika, műanyag kazettatartó és színes kézikönyvek, jellemzően kecsesebb, magasabb dobozban. Mivel a cartridge-eket nem sújtotta a warez olyan mértékben, még erre sem lehetett fogni a silány kiadásokat – egyszerűen a Nintendo magasról tett az európai piacra, ahogyan tesz ma is, annak ellenére, hogy akkor még magasan szárnyalt, ma pedig saját sírját ássa. Ők tudják. De még ha olcsóbb is a papír, azt nem vagyok képes felfogni, hogy a király „Assault Suit Valken" címből miért lesz gagyi „Cybernator", mire Európába ér, és milyen ördögi sugallat miatt veszik ki a játékból a párbeszédek alatti manga-szerű ikonokat a PAL verzióban?

ÉS A TÖBBI...

A Fujitsu FM Towns gépe volt a első CD lemezes konzol – ezzel indult be a csomagolás igényességének hanyatlása a videojátékok világában. Az optikai lemezek felületének nyomása drágább, mint a papíré, így gyakorivá váltak a kevés színnel megnyomott lemezek, melyet a CD tok 12x12 centis papírján próbálták kompenzálni. A Philips CDi lemeztok köré egy színes kartonborító is került, mint díszítő elem, amely a kiadótól függően volt szebb vagy csúnyább – mindenesetre jóval gyorsabban elhullott, mint a kemény műanyag CD tok. A Neo Geo csomagolása, bár magával hozta arcade hangulatát, ám semmi újjal vagy különlegessel nem szolgált – a tok általában kb. 80%-át elfoglaló grafika gyakran viselte a játékok akciódús vibrálását, a böszme cartridge-re pedig apró képecske került, mellé kis alakú füzet. A kazettás gép mellett CD-s kiadás is készült, melynek játékai – logice – Neo Geo CD megjelöléssel kerültek a boltokba.



A 3D forradalom a játékfejlesztés növekvő költségei miatt együtt járt a csomagolás minőségének visszafogásával. A PlayStation és az azt követő konzolokon a játék egyetlen csomagolása a CD vagy DVD tok maga, melybe megpróbálták belepréselni a kézikönyvecskét is – míg a PlayStation vagy a Dreamcast vastag tokja erre adott lehetőséget, a DVD-k műanyag ketrece alig pár oldalas füzetnek hagy csak helyet. Történeti sorozatunk utolsó részében (a jövő hónapben) ezért inkább a különlegességekre utazunk, a Metal Gear Solid Gold Packtól a GameCube cserélhető műanyag pakettjéig és annak rajongóiig. Addig is jó nyaralást és sikeres poszt-E3 traumakezelést kíván:

hzx



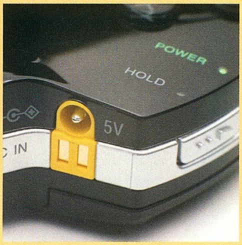


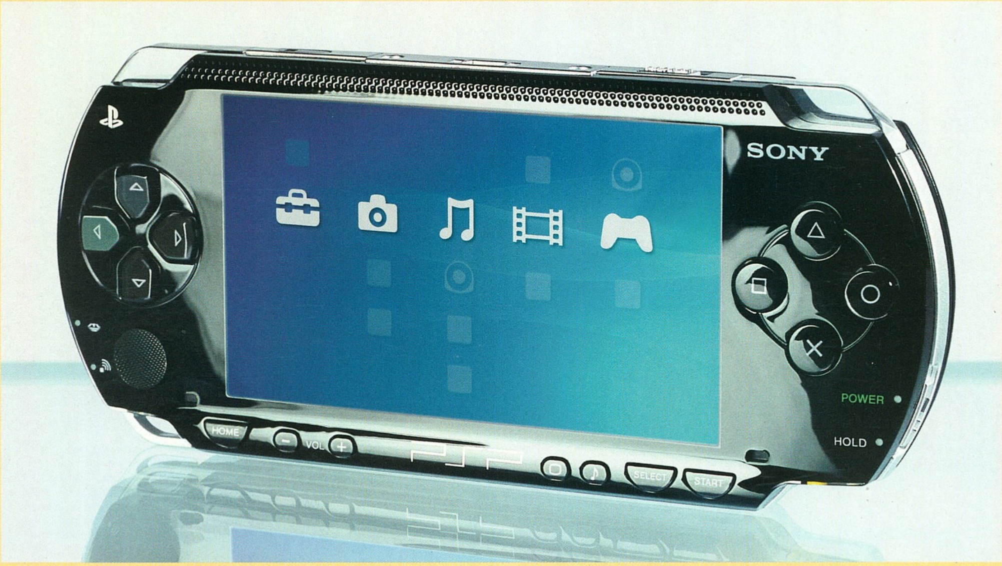
SONY PSP – AZ ELSŐ BENYOMÁSOK



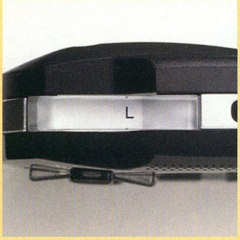




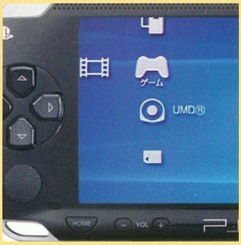












Mindenkinek van véleménye a PSP-ről. Annál markánsabb, minél kevesebbet tud róla. Az a leghangosabb, aki még soha nem fogta a kezében, nem kapcsolta be, nem játszott vele egy percet sem.

Presztízskérdés. Tudni kell megmondani a frankót. A konzolháborúnak addig a pillanatig van értelme, amíg meg nem jelenik a vita tárgya. Utána, akinek van egy kis esze, az parttalan viták helyett játékkal tölti a szabadidejét, akinek nincs, és folytatja a háborút (melynek soha nincs vége, hiszen nem lehet győztese), arra már senki nem kíváncsi…

Jelen cikkben nem lesz megmondva az *igazság.* Nem lesz kihirdetve a *győztes.* Nem pontozunk játékokat. Nem mondjuk meg, hogy a PSP vagy a DS jobb. Ezt majd mindenki eldönti maga, ha szeptemberben, az európai debütkor lehetősége lesz arra, hogy valóban összehasonlítsa a két készüléket, és eldöntse, hogy saját igényeit melyik képes jobban kielégíteni. Egy szó mint száz: ezek mind hiányozni fognak jelen értekezésből. Szeretnénk ugyanakkor megosztani az első benyomásokat, a doboz kinyitásának pillanatától egészen a nyolcvanadik Ridge Racer verseny végéig. Semmi nem szentírás – a döntést mindenki maga hozza meg.

A TALÁLKOZÁS

Value Pack utazik velem hazafelé a táskában, pontosan két órával azután, hogy Martin telefonban feltette azt a kérdést, melyre épeszű tesztelő nem mondhat nemet: „Elvállalsz egy PSP bemutatót?" Egyik oldalról a felelősség nyomja a vállamat (ha dicsérsz, Sony fan vagy, ha szidsz, szimplán csak hülye… az objektivitás a legszubjektívebb dolog a világon), másik oldalról a nagyszerű lehetőség. Nem is bírom sokáig, öt perc séta után beülök az első gyorskajáldába, berendelek egy alibimenüt és azonnal felnyitom a dobozt. Hagyjuk a nyers technikai paramétereket, hiszen ezeket vagy kívülről fújja mindenki mostanra, vagy egyáltalán nem érdekli a téma. Essék ehelyett arról szó, hogyan tapasztalja meg az egyszeri, kiéhezett játékos a régóta várt újdonságot.

Az első élmények *kaotikusak.* Egyszerre mindent akarok látni, de a gép bekapcsolása nélkül. A méretek annyira lenyűgöznek, mint a szűzlányt az autósmoziban, elsőre szinte aggódok: nem lesz ez túl nagy kézikonzolnak? A kérdés persze prózai, tudtam, hogy nagy lesz a kijelző, lévén szélesvásznú, és ugyebár soha senkit nem hallottam amellett érvelni, hogy Junoszty tévén jobb játszani, mint 100+ centis plazmán. Kezembe fogom, forgatom, próbálgatom a gombokat, hogy

SONY PSP – AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

mennyire esnek kézre – ugyan még el sem indítottam, elégedetten nyugtázom, hogy tökéletesen illik a kezembe. A súly is pont tökéletes, ha könnyebb lenne az lenne baj, ha nehezebb, akkor amiatt sírnánk.

És még mindig várunk a bekapcsolással. A gombok száma szintén mellbe vág az első pillanatban, rövid számolás után tizenkilencet találok, és mivel ezt a számot nem hiszem el, újraszámolom. Újra annyi… Persze ezek közül több mint tíz már évek óta alapértelmezett minden kézikonzolon, a D-pad, a Sony konzoloknál megszokott Háromszög-Kör-X-Négyzet, a flippergombok, valamint a Start és Select nem lep meg, viszont a két gombbal szabályozható hangerő már annál inkább. Ez kétségtelenül sokkal elegánsabb megoldás, mintha nyolcvanas évekbeli walkmaneken jellemző csúszkával állítanánk a hangerőt. Jó pont, és később működés közben is beigazolódik, mennyivel finomabban lehet így állítani a hangot. Mellette helyezkedik el a Home gomb, melyről elsőre az internetes böngészők jutottak eszembe. Ennek a valódi funkciója később derül ki, a gép főmenüjébe juthatunk a segítségével, ahol is a fontosabb beállításokat végezhetjük el. Bekapcsolni a jobb oldalon tudjuk a gépet, majd ezután mindjárt le is zárhatjuk (lock) a gombot – azaz hiába tesszük zsebre vagy nyúlunk rossz helyre, még véletlenül sem lesz esélyünk arra, hogy akaratlanul kikapcsoljuk ezek után – de azt hiszem ez a funkció sokak számára ismerős lehet pl. a discmanekről. A töltő csatlakozója alul, míg az USB port fölöl helyezkedik el – utóbbi arra lesz megfelelő, hogy mindenféle multimédiás anyaggal töltsük meg a memóriakártyánkat, erről még később több szót is ejtünk, hiszen a PSP sokkal több egyszerű játékgépnél.

Ha már a memóriánál tartunk, ennek a befogadó nyílása a bal kezünknél helyezkedik el, a gépnek láthatólag minden centiméterét igyekeztek ésszerűen kihasználni. Az UMD-lemezekkel hátulról etethetjük a PSP-t, ezek behelyezése azonnali, ne számítson tehát senki arra, hogy várakozni kell, míg bármiféle tálca kicsusszan – leginkább arra emlékeztet az egész folyamat, mint amikor egy magnóba behelyezzük a kazettát (kinyit, betesz, visszacsuk).

Teljesen jogos kérdés, hogy azok után, hogy ezernyi gomb és aljzat található rajta, mennyire őrizte meg csinos kinézetét a gép. Mindenki látott róla fényképeket, de ugyebár az ételeket is lehet úgy fotózni, hogy az embernek összefusson a nyál a szájában, aztán amikor elénk teszik, az összkép valahogy mégis sokkal roggyantabb és kevésbé kívánatos. Itt pont az ellenkezője az igaz, hiszen a **PSP kézben tartva szebb, mint bármely képen**. Az ében színű fekete előlap tükröződik, a flippergombok átlátszóak, így elsőre olyan érzetet keltenek, mintha üvegből lennének, és a tökéletes gombelrendezés a hatalmas képernyővel együtt olyan harmóniát alkot, mely akaratlanul is arra a kijelentésre késztet minket: 2005-ben valahogy így kell kinézni egy ékszer… nem, dehogy, egy kézikonzolnak. Nem szívesen dicsérek, ha nem fizetnek érte :), de nincs mese: *gyönyörű*. A csillogásnak egyetlen ára van csupán: az ujjlenyomatok is kegyetlenül meglátszanak, de ez legyen a legnagyobb probléma.

A MEGISMERÉS

Kezdődjék hát meg a belső értékek feltárása és feltérképezése, azaz a bekapcsoló gomb elhúzása utáni pillanatok megörökítése!

Na ide kéne a fényképezőgép…

Az hagyján, hogy azonnal egy Ridge Racer visszajátszás köszönt – magyarul Martin épp egy verseny után kapcsolta ki a gépet, és mindenféle mentés menüpont keresgélése helyett a gép ezt magától megjegyezte –, d e a kezdeti pillanatok olyan maradandó nyomot hagytak az arcomon, mely után kalapáccsal kellett visszacsapkodni az állkapcsomat a helyére. Nem kívánom tovább cifrázni: az első PSP játékélményem kb. azzal volt egyenlő, mint amikor valaki éveken keresztül játszik a Gran Turismo második részével egy 55 centis tévén, aztán egyszerre megveszi a negyedik részt és hozzácsap kiegészítésként egy 105 centis plazmát, beizzítja, aztán rájön, hogy mindig lehet újat mutatni.

Félreértés ne essék: tudtam, hogy grafikailag sokkal többet tud a PSP minden eddigi kézikonzolnál. Ezt mindenki tudja, még a legelvakultabb Nintendo rajongók is. Ez NEM meglepetés. Az viszont igen, amikor a kezedben fogod a szélesvásznú nagyképernyőt. Ott van előtted, megérintheted, mintha a kezedbe vennéd a hatalmas plazmát, csak itt éppen nem f*sod össze magadat a súlytól, hanem tehetsz vele egy kört.

Színorgia van. Éles kép van. Nagyképernyős élmény van. Ez valami egészen más, mint amit eddig a handheldekkel átélhettünk. És ha ezek után eszembe jut, hogy pelenkás Mario-ra hasonlító barátom gúnyosan az első PSP élménye után azt mondta a telefonba: gyenge, DC szintet alig üti meg grafikailag – azt kell, hogy mondjam, eljött az a pillanat, amikor kettéválik a handheld piac, mint annak idején a tenger, és – bár ne lenne igaz a jóslatom – a két oldal szemellenzős rajongói kísérletet sem tesznek arra, hogy megértsék a másik felet. Vakok abban a helyzetben, amikor semmi nem ér annyit, mint a tiszta szemmel látás, rajongásuknak megvan a maga fókuszpontja, melyen túl nem létezik más, csak az „ellenfél" megvetése, mely csupán egy dologból táplálkozik: a meg nem értésből. Mivel ez a gondolat már önmagában is egy külön cikk tárgya lehetne (továbbmegyek: jelen lap hasábjain már egy külön, kisebb felháborodást kiváltó cikk tárgya volt), így kanyarodjunk vissza a cseppet sem egyszerű játékosok lelkivilágának boncolgatása helyett egy sokkal érdekesebb témára. Ha már elindult az első játék, bizonyára az első élmények után lesznek továbbiak is. És tényleg.

AZ EGYÜTTÉLÉS

A Ridge Racer sokak számára ismerős lehet, én bevallom, a legutóbbi „nagykonzolos" megtestesülést már csalódásként éltem meg. Nem tudom, kinek mit jelent a nyitócím fogalma, de számomra két dolgot. Vagy egy minimális fejlesztési idő alatt összedobott terméket, melynél az a cél, hogy az elsők közt megjelenve silány minőséggel is megfelelő profitot lehessen realizálni, vagy pedig igazi mérföldkövet. A RR az utóbbi kategória – nem elég, hogy az arcade versenyjátékok között akár a nagy gépeken is megállná a helyét, emellett olyan élményt nyújt a vele való játék, amit még egy kézikonzolos száguldozás sem. Hihetetlen a sebességélmény, irtózatos mennyiségű pálya és autó szerepel benne, a grafikus motor villámgyors és a látvány szemet gyönyörködtető. Ez a játék az, amit a géppel együtt meg kell venni, nincs mese!

Egyébként vicces volt, hogy a játék indításáig a D-pad alatt elhelyezkedő „gombát" többször is mikrofonnak néztem, aztán persze rájöttem, hogy az nem más, mint egy analóg kar, ebben is úttörő szerepet játszott tehát a Sony, ilyet csak kontrollereken láthattunk eddig. Az irányításban lesznek, akik az iránygombokat, míg mások ezt fogják előnyben részesíteni, érdemes mindenesetre próbálkozni, játékonként is változhat, hogy melyik fekszik jobban. Állandó vita volt egyébként a gép megjelenése előtt, hogy mennyi lesz a játékok töltési ideje, és mennyi időt bír ki az aksi. A RR kimondottan hamar berántja a pályákat, és utána nem is tölt, ebből a szempontból is kiválóra vizsgázott tehát a játék.

PSP-t még soha nem látott ellendrukkerek másfél órás aksiidőt jósoltak, így ezt is leteszteltem Ridge-ezés közben. Ha folyamatosan be van kapcsolva a gép, és megállás nélkül rójuk a köröket, ez az idő kb. három-négy óra körül van. Ha néha kikapcsoljuk, akkor akár ennél is több, szerencsés esetben akár öt óra is lehet, bár ez valószínűleg már felső limit.

A World Tour Soccerről már nem voltak ennyire pozitívak az első benyomások, elképzelhető, hogy hiba volt a gép talán legjobb játékával kezdeni az ismerkedést. Itt sajnos nagyon hosszúra nyúlt a töltési idő, és a játékosok mozgásától sem dobtam hanyatt magamat. De itt is bebizonyosodott, hogy az első benyomások néha csalókák, és néhány meccs kellett ahhoz, hogy megmutassa magát a játék igazi szépsége. Az analóg karral nagyon finom cseleket lehet bemutatni, és az első gólok után egyre jobban ráérez az ember az irányításra. Egyre jobb lesz az összjáték, egyre több fajta gólt tudunk lőni, és az első parádézás után már végleg meg lettünk véve. A játékosok adatbázisa szerencsére licencelt és kellően friss, klubcsapatok és válogatottak egyaránt megtalálhatók benne, bár a világranglista 67-ik helyezettjét hiába keressük – bár ez valahol érthető. Ennél biztosan lesz jobb foci is a gépre, de nyitásnak több mint bíztató.

És ha már szó volt száguldozásról, akkor a játékok sorát ismét zárjuk ezzel. A Wipeout Pure sem okoz csalódást, aki ismeri valamelyik korábbi epizódját, az nagyjából tudja mire számítson – itt is azt fogja kapni. Egy futurisztikus versenyjáték ott bukna meg, ha nem tudná garantálni a döbbenetes sebességélményt, valamint azt, hogy a pozíciókban egy hiba vagy egy jól időzített lövés hatására pillanatok alatt drámai változások következzenek be. A WP nem bukik meg, és az a legfantasztikusabb benne, amit már fent is ecseteltem többször (és amit soha nem fog megérteni senki, aki csak screenshotokat, neadjisten videókat nézeget a játékok tudásáról): nem az nyújtja a hihetetlen élményt, hogy olyan grafikát produkál, mint a legutóbbi PS2-es Wipeout, hanem az, hogy ez „kézben tartva", a szemünktől néhány centire milyen hangulatot garantál…

Ez az igazi forradalom a PSP-ben, ezt kézbe kell fognia és ki kell próbálnia mindenkinek – minden szó, ami ezen tapasztalat hiányában hangzik el, hiteltelen. És mivel társ és másik gép hiányában a wi-fi nyújtotta élménnyel még meg sem tudtam ismerkedni, így kíváncsian várok erre – nagy eséllyel még elégedettebb lesz ezután a mosoly.

„THE SONY PSP WAS BUILD BY GOD"

A fenti idézet nem tőlem, hanem az egyik South Park epizódból származik. Nem kis felhajtást csaptak a gép körül, de azon azért meglepődtem, hogy kedvenc sorozatomban egy külön részt szentelnek neki. A sztori ismertetésétől eltekintenék, lényeg, hogy Kenny a Menny és Pokol örök harcát dönti el egy PSP segítségével :), de nem is ez a lényeg. Egyrészt az, hogy a PSP olyan multimédiás lehetőségekkel bír, ami pl. lehetővé teszi azt, hogy akár konkrétan ezt a (vagy bármilyen .mp4 formátumú) filmet megnézzük rajta. Én pontosan így cselekedtem, a géphez adott memory stickre pont ráfért a rész (és bárki vehet nagyobb kártyát, ha igényeit csak az képes kielégíteni). Előzetesen nem gondoltam volna, hogy sok értelme van filmet nézni PSP-n, nagyképernyős TV-n azért mégiscsak más az élmény. Kipróbálás után már láttam a dologban fantáziát, arról nem is beszélve, hogy a TV viszonylag ritkán vihető magunkkal utazásokra, és a buszon sem szokták szeretni, ha valaki előhúz egy 72 centist a zsebéből. Persze a memókártyára való feltöltés csupán az egyik opció, a gép megjelenése után ömleni fognak majd az UMD-filmek is, melyek nagyon jó minőségben fognak tartalmazni ismertebb filmeket. Az mp3-ak feltöltése hasonlóan működik, és a géphez adott fülhallgató is nagyon jól funkcionál, érdemes a játékok és a multimédiás anyagok közben is folyamatosan használni, mert bár a hangszóró sem szól rosszul, de ez nyújtja a legteljesebb élményt.

A South Park rész másik fontos vonatkozása az ismertető szempontjából, hogy amellett, hogy nyilván jó poén az egész, nagyszerűen példázza, hogy a gép több annál, mint egy egyszerű kézikonzol. Többször is említettük a *forradalom* kifejezést, ami nem arra utalt, hogy a Sony jött a kis gépével és zsebre vágta a világot és a konkurenciát, hanem azt, hogy kijelölt egy új irányvonalat. Kíváncsian várom, hogy a jövőben ezt fogja-e követni mindenki, vagy a Nintendo végképp a fejébe vette azt, hogy külön piacot teremt ott, ahol eddig nem volt (ezt egyébként tökéletesen megcsinálták a DS-sel, nem tudom, hogy tudatos döntés volt-e vagy pedig véletlen, de ez a végeredmény szempontjából másodlagos), és más utakon jár.

Ezerszer leírt és elcsépelt közhely, hogy a játékosok csak jól járhatnak azzal, ha egészséges verseny van a piacon, kérdés, hogy mennyire lesz ilyen a közeli jövőben. Talán most meglepő kijelentést teszek, de bevallom, engem jelen pillanatban ez a legkevésbé sem érdekel. Én szórakozni akarok, legyen szó játékról, filmről vagy zenéről. A PSP Európában szeptember elejétől lesz kapható, és mivel én egyszerű ember vagyok, aki rövid távú célokat kitűzve szereti kiélvezni a jelen örömteli pillanatait, így nagyon meg vagyok elégedve a mostani szolgáltatásokkal.

Vega
vega576@freemail.hu







NEMEK HARCA

REAL PEOPLE, REAL GAMES

RRRROOOOHHHAAAADDDTTT RRRIIIIBBBBAAAANNNNCCC!!!! – pötyögte be egy ujjal vérfagyasztó üvöltését CooLDeViLKiLLeR, amikor Aurora, teljes nevén Vangie „Aurora” Beal puskavégre kapta a Quake



Vangie „Aurora” Beal

III egy Capture The Flag menetében. Nem ritka jelenség a női játékosok verbális inzultálása az FPS miliőben, talán ezért is van minden tornán külön női szekció és nyertes – régen volt már az, amikor Stevie „KillCreek” Case oly csúnyán megverte Romero Urat a DM2 és a DM6 pályá-



Stevie „KillCreek”



Vangie Beal

kon. A kitörő feszültség oka csak részben volt az, hogy az este folyamán már a sokadik alkalommal történt meg ugyanez, és kis hősünknek még esély sem volt visszavágnia – a dühödt kifakadás valódi kiváltója Aurora nembéli hovatartozása, illetve az, ahogyan felnőtt állampolgár, de lelkileg kiskorú barátunk nem tud mit kezdeni azzal a ténnyel, hogy a hétköznapjaiban alsóbbrendűként kezelt nem egy jeles képviselője megalázza egy hagyományosan a férfiaknak fenntartott szegletében e világnak. Vangie Beal web-tervező és grafikus, anya, nem mellesleg pedig a Psycho Man Slayers, ismertebb nevén PMS Quake klán alapítója és aktív tagja. Az IDSA által publikált felmérés szerint az Egyesült Államok lakóinak 60%-a rendszeresen játszik valamilyen számítógépes játékkal. Ezekből a konzolos játékot vásárlók esetén a nembeli megoszlás majdnem fele-fele arányú: 54% férfi és 46% nő. Európában ez az arány sokkal egyenlőtlenebb – az EU keleti partfelén pedig masszívan túlreprezentált a férfiak aránya. Hiába a Sims és az Impressions Games városépítő



Sims



Sims 2

sorozatának kiemelkedő női játékos részvétele hazánkban, ha mindez még egész százalékos arányban is alig kifejezhető a férfiaknak szánt játékdömpinget vásárló férfi játékosok tömegeivel szemben.

Tekintsük át a mai helyzetet a videojáték, azok készítése és piaca kapcsán – a kurrens és a jövőbeni női játékosok vonatkoztatási rendszerében. A játékok legnagyobb része férfiaknak készül, mind témájában, mint felépítésében. A „téma” témája nem igényel további boncolgatást, a futurisztikus vagy fantasy témájú, erőszak-orientált játékok özöne nem elégíti ki mindkét nem igényeit, még akkor sem, ha abban



Lara Croft

női a főszereplő. Lara Croft ikonikus karaktere csak és kizárólag a férfi szemnek készült (nagy szemek, mell- és csípőbőség, feszes ruhák és fegyverek), és egyáltalán nem véletlen, hogy a minőségben már igencsak hanyatló késői folytatások hajlamosak voltak a régészhölgy(?) felsőtesti mérőszámait pozitív irányban módosítani a siker, illetve árnyékának elérése érdekében. A női szereplők (legyenek akár protagonisták vagy antagonisták) játékbeli helyzete maximálisan követi a filmiparban már oly sokszor megfigyelt és kritizált jellemzőket: másodlagosság, kirakatjelleg és kidolgozatlanság. Vannak persze előremutató



Jen - Primal

megoldások is: a Primal Jenje egészen más típusú hősnő már: külső jellemzői érdektelenek belső céljai és lehetőségei (például a négy alakba átváltozás) mellett. Mindezzel szemben a játékok felépítés kérdésének vizsgálata, még ha az elemzés teljes mélységében nem is fér be a cikk keretei közzé, érdekes lehet.

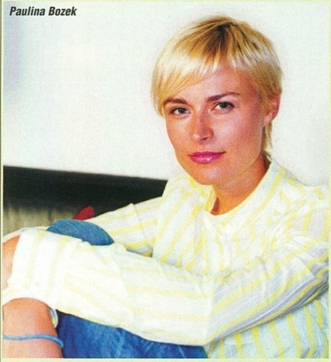
A ma jellemző játékok fókuszpont-orientáltak: a játék menete a képernyőnek egy pontja köré fonódik, amely szűk terében történik az események szinte teljes repertoárja. Ez a fókuszpont a TPS és platform játékokban a központi karakter, az autóversenyekben a vezetett automobil, az RTS-ekben a csata körülbelül tenyérnyi tere, az FPS-ekben pedig a fegyver célvonala és virtuális, a játékos számára láthatatlan főhős 3D-ben értelmezett és jellemzően egy szobányi közvetlen környezete – nem véletlen, hogy a játékok grafikai motorjai ezen fókuszpontok felépítésére használják fel a hardver erőforrások legnagyobb százalékát: a legtöbb poligont, a legrészletesebb textúrákat, stb. A játéktípusok ilyentén fejlődése egyáltalán nem a vak véletlennek köszönhető: a játékok azért lettek ilyenek, mert a történelmileg leginkább jellemző vásárló és fogyasztóréteg, a 10-25 közötti fiatal férfiak agyának és szemének percepciós jellemzői is ilyen karakterisztikákat mutatnak – a játékfejlesztők (szintén többségükben férfiak) és a kiadók pedig olyan irányokba mentek el, amelyek a legtöbb pénzt hozták a konyhára. A férfi játékosok kiválóan tudnak a képernyő egy pontjára fókuszálni és az ott történtekre reagálni a részben testi adottság, részben tanult gyors szem-kéz koordinációjuk segítségével, míg a női játékosok a teljes képernyőt tudják egyszerre és átfogóan felfogni, akár konkrétumaiban, akár absztrakt módon.

ECDL oktatók általános tapasztalata, hogy a teljesen kezdő, számítógépet még soha működés közben nem látott női hallgatók számára egyáltalán nem egyértelmű a mai grafikus operációs rendszerek ablakos működése – számukra a teljes képernyő az egyetlen interakciós egység, és nem tesznek különbséget az egymás fölött és alatt elhelyezkedő, bár grafikailag ténylegesen egymásba folyó programablakok között. Ha a hátsó ablakra kattintáskor eltűnő első ablak hiányából eredő pánikot le tudja győzni a tanuló, már sínen van. A játékokra visszatérve: az egész képernyőt egységesen a játék és az játékos-gép interfész részeként kezelő programok, például a Sim City sorozat, az Impressions korábban már emlegetett városépítő játékai, vagy az ettől eltérő, de kezelhető sebességű fókuszpontos játékok (Sims, lassabb RPG játékok, sok MMORPG, Nintendogs, stb.) könnyen válnak a női játékosok kedvenceivé.



„...Nem tudom megkülönböztetni az egyik kombót a másiktól, mindet egyformán unalmasnak találom. A szemem a háttereket figyeli, a mozgó figurák és a környezet színkompozícióit hasonlítom össze magamban. Mérlegelem az épület vagy a pálya architektúrális kérdéseit, megoldandó problémákat keresek és gondolkodom a válaszokon. A fiamat ellenben semmi sem érdekelhetné kevésbé – számára minden a játékmenetről szól, mígnem valamilyen feladványba ütközik, amit majd én megoldok számára... Valójában nagyon is zavarónak találom az állandó akciót, mert sokkal inkább érdekel maga a rejtély, a felfedezés vagy akár a sima körbejárás. De ezeket nem találom meg a manapság divatos nehézsúlyú RPG játékokban – ezek olyanok nekem, mint amikor harmadikban a helyettesítő tanár azzal a béna és nevetséges hanghordozással felolvasott a kedvenc könyvemből. Nem szeretem, ha irányítani próbálják a gondolataimat...” – egy játékos nő gondolati a ma játékairól...

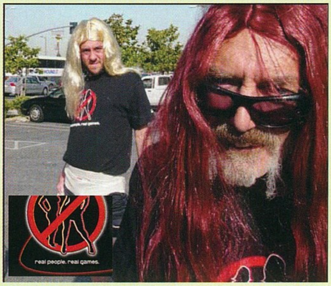
...melyek fejlesztői férfiak. Ha látunk női arcokat az ötvenfős stábfotókon, ne legyenek illúzióink: ők a titkárnők, a PR emberek, a kapcsolattartók és a hirdetésszervezők. Van mindez annak ellenére, hogy a kiadókon hatalmas a nyomás: a hagyományos videojáték piacok kimerülőben vannak, a következő generációs konzolok hozta fejlesztési költségnövekedést a játékosok nem akarják megfizetni, így az egyetlen lehetőség az eladott példányszám növelése. A női piac a gazdasági szakemberek tejjel-mézzel folyó Kánaánja: a fizetőképes népesség fele, jellemzően tartós és elkölthető keresettel. És ki tud olyan játékot csinálni, amelyet megvesznek a hölgyek? Természetesen nemtársaik. És be is vonják őket a munkába? Természetesen nem. Jess Bates ír erről egy érdekes és tanulságos történetet a Soapbox-ban: egyetemi tanárként egy olyan csoportot oktatott művészetekre és tervezésre, melynek hallgatói ezután a videojáték-iparban kívántak elhelyezkedni. Volt a csoportban pár igazán tehetséges diák, közöttük pár lány is. A szemeszter befejezése után azonban ők kerültek a legnehezebb helyzetbe: a munkakiírások ugyanis nem kérték, hogy a jelentkezők tehetségesek legyenek – a fő kritérium a az odaadás volt, amivel a játékos a játékok iránt viseltetett. Így történt aztán, hogy a legkevésbé tehetséges diákok bekerültek a cégekhez, csak mert hajlandóak voltak az életüket adni a témáért, a különleges képességekkel megáldott művészek és a nők, akik elsősorban művészek és nők akartak lenni, pedig kívül rekedtek. Nem kell Amerikába menni ezekért a történetekért: a magyar fejlesztők időről időre megjelenő hirdetéseikben sem tehetségeket keresnek, hanem videojáték-megszállottakat. Ha valakinek valamikor feltűnik, hogy mennyire azonos kaptafára készülnek a mai játékok, jusson eszébe ez a kis szösszenet – a kiadókat ráér szidni a következő körben is. És ha beszéltem kivételekről az előző bekezdésben, most se maradjak adós: álljon itt kedvencem, Paulina Bozek, aki a Singstar és a Singstar Party címekért 2004-ben megkapta a Brit Filmakadémia legeredetibb játékért járó díját – a fejlesztőcsapat 40%-a volt nő. Nem tudom visszatartani még ezt a kis gonosz megjegyzést: Ms. Bozek az UbiSoft Montrealnál kezdett dolgozni, mint PR és kommunikációs adminisztrátor. Nem mint tesztelő vagy játéktervező... csak mint PR kolléganő.


Paulina Bozek



És a piac – jaj! Az idei E3 egyik legérdekesebb híre az Agatec antiboothbabes.com kampánya volt, és egyben az egyik legnagyobb poén is (a „Real People, Real Games” mottó ütött). Ha valaki lemaradt volna róla: öreg csókák öltöztek be boothbabe-nek és tartottak görbe tükröt az ipar elé – johnhummel mesélte a killerbetties.comon, hogy az egyik pavilonnál a lengén öltözött lányok nem akarták útba igazítani, mert ő nem akarta lefényképezni őket. Később persze kiderült, hogy a hölgyek semmit sem tudnak a cégről, amely nevét viselő pólóban feszítettek büszkén, őket csak azért fizették, hogy szépek legyenek és valami színt próbáljanak hozni a cég elszürkülő játékkínálata mellé. Az igazán szomorú azonban mégis az a magyar fórum volt, ahol az antiboothbabe-es hír kommentjeiben a megjelent fiatal hozzászólók gyorsan eljutottak oda, hogy a kampány mögött „bizonyosan buzik állhatnak”, akiket eltévelyedett szexuális orientációjukban zavar a csinos hölgyek látványa. Csak az egyenlő bánásmód kapcsán a női résztvevőknek javasolniuk kellene, hogy chip & dale-es srácokat is szerződtessenek – a Final Fantasy XII. részét bizonyosan sok nőnek lehetne eladni, ha bemutatóján és trailereiben tangabugyis, kigyúrt srácok táncolnának és próbálnának valami zenéhez hasonlatos performanszot előadni (á la Yuna és társai abban a szégyenletes X-2 epizódban). Sam Fisher vetkőzőszám, valaki?








Yuna és társai

Akárhogyan is, szex eladja az árút, akár a karatés lányok bikinijével (és a Tecmo szánalmas és alantas „beperelünk mindenkit, aki kiteszi a weblapjára a nude patch-et” reklámkampányával), akár Harumi Nemoto japán zöldkristály Xbox-ra lágyan ráomló kebelcsodáival (ami alig heti 100 dobozt tud eladni).

Ez ugyanaz, mint bármelyik béna dezodorreklám a csábítás ígéretével vagy a csajos jégkrém-reklámok: aki csak egy kicsit is többre vitte már, mint a konzumidiotizmus szintje, csípőből kell, hogy elutasítsa mindezt. Inkább lássam Carmac bácsi szemüveges geek-fejét százszor, miközben az új engine-jéről beszél, vagy Miyamo-t, amint az új Zeldáról, semmint buta szőkéket „Ez És Ez A Vállalat” feliratú topjaikban. Real People, Real Games!

Nem könnyű tehát a női játékosok élete – a férfiaknak férfiak által írt videojáték sajtóból kell kimazsolázgatniuk azokat a játékokat, melyek számukra is megfelelőek lennének ebben az egyoldalú dömpingben. A feladat tehát adott: olyan nőket kell bevonni az tesztelésbe, akik jól írnak és jól játszanak – hogy megszólítani és képviselni tudják az egyre erősödő női játékos tábort. Olyanokat, akiket inspirál az, hogy másképpen látják a játékokat, másképpen játszanak velük és másképpen is beszélnek vagy írnak róluk, mint a többség – és ez pedig egy olyan hang, ami nem hiányozhat az 576 Konzolból sem. Melyikünk nem képzelte még el azt, hogy egyszer a kedvese, barátnője vagy felesége kezében látja az újságot, amelyből együtt választják ki a következő játékukat, melyet megvétel után közösen is játszanak? Ez lehet az első lépés az erre felé vezető úton.

hzx

AZ ERŐ ISMÉT NINCS VELÜNK







BALJÓS ÁRNYAK

Az új SW játékot már a film premierje előtt sikerült kézbe kaparintanom, de a harmadik perc után sikítva nyúltam a távirányító után, kapcsoltam odébb a csatornát és áramtalanítottam a konzolokat – történt ugyanis, hogy már az intro, és mint a továbbiakban kiderült az átvezetők jó része is a filmből van egy az egyben kivágva. Mivel Hzx és Depi kollegával egyetemben már rendelkeztem jegyekkel az itthoni bemutatóra, semmiképpen sem akartam elrontani a mozi varázsát.

Helyette inkább elővettem a klasszikus trilógia DVD kiadásának bonusz lemezét, melyen a harmadik rész készítésének kapcsán külön kis fejezetet szenteltek a film eseményeit követő játék bemutatójának is. Itt a fejlesztők büszkén mutogatták a videókat és képeket, Hayden Christensen kezében egy X kontrollerrel magyarázta elmélyülten, hogy ő nagyon nagy játékfanatikus, és ő is bölcs tanácsaival segítette a fejlesztőket, hogy a játék élvezetesebb legyen. Nos, maradjunk annyiban, így elöljáróban, hogy vagy nagyon vacak az ízlése, vagy már erősen kerülgette az erő sötét oldala, mert ez a gamma sok minden, csak nem jó, sajnos.

RÉGES-RÉGEN, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

A játék indításakor az ismerős sárga betűk döntve robognak az éterben, tudatják velünk, hogy háború dúl a galaxisban, közben dübörög Dolby Digitalban az elmaradhatatlan bevezető zene, a film első képkockái felpörögnek, és kb. 2-3 perc után kezünkbe is kapjuk az irányítást. Ekkor lesz először úrrá rajtunk a döbbenet, ez a játék valami förmedvényesen néz ki: nem tudom, hogyan gondolták a fejlesztők, de ez egy erős PS1 grafikai maximum. Az X verzióval kezdtem, de gyorsan betettem a PS2-es lemezt is, érdekes módon ez sokkal jobban nézett ki, valahogy tompábbak lettek a színek és ezáltal nem tűnik annyira „műanyagnak" az egész.

Öröm az ürömben, hogy karaktereink legalább nagyon szépen mozognak, az animációk tökéletesre sikerültek, a lézerkard nagyon szép íveket leírva hasítja ketté a robotok, majd később jedi-társaink és a klónkatonák testét.

A játék történeti szálának folyamán 2 karakter – Anakin és Obi-Wan – irányítására nyílik lehetőségünk, és ez pályánként adott, nem szabadon választható, mondjuk ez a film ismeretében így is logikus.

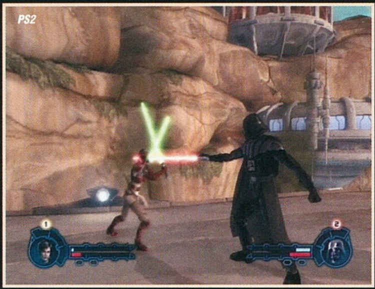
CSILLAGOK HÁBORÚJA

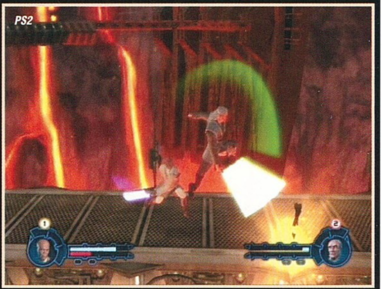
A game eléggé szájbarágósra sikeredett, semmilyen gondolkodást nem igényel. Magam azt hittem, hogy csak az első pályán villognak azok a részek, ahol az erőt kell használnunk, vagy esetleg egy ajtó kinyitásához egy panelt kell kivágnunk, vagy netán egy ajtót karddal szétszabdalnunk. A magyarázat erre a játékfelépítésre talán az lehet, hogy nagyon lineáris minden, szinte csak ott tudunk feljebb ugrani, ahol ezt a játék jelzi, még a különböző titkok-extrák megtalálásához sem kell nagy ész, egy esetlegesen lezárt ajtó felett sárgán villog egy panel, amit felugrás közben eldobott kardunk kettévág és láss csodát, a titkok kamrája máris kinyílt.

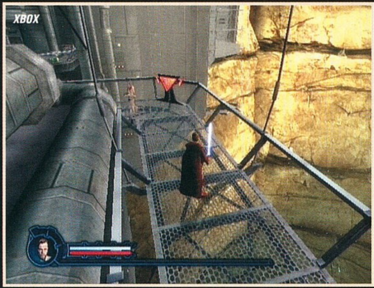
Semmilyen komoly feladatunk nem lesz a játék folyamán, csak haladni előre, kaszabolni, esetleg 1-2 ajtót kinyitni, utunkat keresztező generátorokat tartóoszlopaiknál elvágni, néha felüdülésként egy lézerágyúba beülni, és pár húzósabb boss-fightot túlélni. Ez az egész egyszerűség alapvetően persze nem is lenne nagyon nagy baj, ha ezt nem tudta volna már annak idején a Double Dragon, Golden Axe, netán a Streets of Rage sorozat, majdnem hasonló grafikával... :)

A főellenségektől eltekintve – amik viszont eléggé idegtépően nehézre sikerültek – semmilyen kihívást nem tartalmaz a játék. Mindösszesen 17 szint vár ránk, de 2-3 pálya átvitele után reflexből nyomjuk majd a kombókat, álmunkból felkeltve is tudjuk majd, hogy melyik fajta ajtót melyik jedi-képességünkkel tudjuk kinyitni. Majd elfelejtettem, hogy minden új típusú robot megjelenésekor a játék kiírja, hogy hogyan kell őket megölni, tehát aki tud olvasni és érti picit az angol nyelvet, annak már nagy baja nem lesz a játék végig vitelével sem...

Az erő használatára is lehetőségünk nyílik, amit egész jól oldottak meg: a szokásos SW játékokból ismert „felkapom és nekivágom a falnak", vagy

















„ledobom a szakadékba” metódus itt is tökéletesen működik, de sokkal élvezetesebb Anakin áttérése után az Uralkodótól ellesett villámszórás, ez szépen aprítja a jó népet. Erőnk használta nem teljesen öncélú, harci stílusunkat és kombóinkat tapasztalati pontokkal jutalmazza a gép, ezeket felhasználva minden sikeresen teljesített pálya végén fejleszthetjük éppen aktuális karakterünk képességeit, talán ez a játék legnagyobb erénye, elég tápos kis jediket lehet összehozni a vége felé.

A JEDI TEMPLOM TITKAI

A játékot ketten is végig tudjuk vinni kooperatív módban, feltéve, ha találunk olyan valakit, aki hajlandó lesz erre velünk. :) További, esetlegesen 2 játékost lekötni próbáló játékmódként szerepel még egy, a szép emlékű Masters of Teras Kashi szintű, egy az egy elleni küzdelmet felvonultató módusz is, amihez mindösszesen 10 karaktert tudunk megnyitni pár helyszínnel egyetemben a játék során, bár kötve hiszem, hogy ezzel bárki is játszana.

Az „extrák extrájaként” számon tartott legérdekesebb küldetések az úgynevezett „Bonus Missions” menüpont alatt találhatók, ezeket is a játék előrehaladtával tudjuk megnyitni. Itt lehetőségünk lesz Yodával is harcolni, de azt sem értem, hogy miért csak a klónkatonák ellen, sokkal látványosabb lett volna az Uralkodó elleni harc, jó kis ügyességi ugrálós részekkel, mint a filmben. Itt lesz lehetőségünk továbbá a klasszikus Csillagok háborúja egyik jelentének, nevezetesen Obi-Wan és Vader Halálcsillagon lezajlott párbajának újraélésre is. Nem véletlenül írtam újraélést, sőt inkább újbóli értelmezést kellett volna írnom, mivel – és itt már a rosszindulat kezd úrrá lenni rajtam – annyi fáradságot nem vettek a fejlesztők, hogy a jóval öregebb Kenobi mester és Vader más, koruknak megfelelő mozgásokat, animációkat kapjon. Pontosan ugyanolyan vehemenciával küzdenek, pörögnek-pattognak, mint fiatalon, ami megvallom őszintén elég nevetséges.

Ha ennyi extra esetlegesen nem volna elég, még különböző „concept art” hegyeket, rajzokat, képeket tudunk megnyitni, javaslom sokkal inkább ezen, valóban művészi alkotások tanulmányozását a játék helyett…

A BIRODALOM VISSZAVÁG

Az eladási adatok ismeretében talán fölösleges is kritikát és pontszámot írnom a végén. A játékot veszik, mint a cukrot, mert van benne lézerkardos párbaj, van benne Darth Vader, vannak benne filmből kivágott jelenetek, és ami vitathatatlan érdeme, nagyon jók voltak a külföldi reklámjai. Azt már csak a végigjátszás során derül ki, hogy egy repetitív, max. 2 napi szavatosságot biztosító, egy generációval ezelőtti grafikával megáldott tucat terméket kapunk, amin ha nem lenne ott az SW logo, még negyed áron sem lehetne eladni. A LucasArts ismét nem tud, vagy csak nem akar jót alkotni. Szigorúan ügyelnek arra, valamilyen rejtélyes okból kifolyólag, hogy minden évben egyensúlyban legyen az általuk kiadott játékoknál a „pocsék” és a „kiváló” szint aránya. Az olyan játékok, mint a Battlefront és a Republic Commando mellett itt volt már az ideje egy ilyen termék piacra dobásának is – inkább fejlesztenék a Full Throttle, vagy a Sam and Max következő részeit. Ez a játék össze lett dobva, tudták, hogy veszik majd így is, de én sokkal inkább javasolnám a Lego Star Wars beszerzését, összehasonlíthatatlanul jobb és élvezetesebb.

Marad az örök igazság ismételten: csak nagyon ritkán sikerül jó játékot készíteni egy film alapján, és ez most sem sikerült.

A játék talán legjobb része a vége, de kivételesen nem azért csak azért, mert öröm ül arcunkra, hogy túl lettünk rajta, hanem, mert a filmhez képest jócskán megváltoztatták, nézzétek meg, talán érdemes…….

kopa

MARTIN BELESZÓL!

Nem mondhatnám, hogy tetszik nekem ez az anyag, de ha bottal vernének sem tudnám megmondani, hogyan lehetett volna valami jobbat csinálni belőle. A film király lett, de ami király volt benne, azt nem lehet megjátékosítani. Játékot itt most a repkedésből, a vívásból, a lövöldözésből meg az ugrálásból lehetett csinálni, és ez meg is lett. Kár, hogy a grafikája ilyen pocsék.

SW EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

LUCASARTS

PS2, XBOX

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes
PS2	1-2 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, dpl II

✔ szép animációk, „érdekes befejezés”
× botrányos grafika, szinte nulla szavatosság, unalmas

XBOX PS2

5.5 pont

A Motocross Mania sorozat még PS-en kezdte meg pályafutását, és bár akkoriban még nem nagyon számított eredeti alkotásnak a Road Rash miatt, a jelenlegi kínálatban simán megállja a helyét egy ilyen témájú játék. Aki esetleg kihagyta az említett RR sorozatot, az nagyon sajnálhatja, hiszen nagyon mókás kis motoros játékokról mondott le, ahol amerikai országutakon / városokban versenyezhettünk, menekülhettünk a zsaruk elől, kerülgettük a szembejövő kocsikat, és közben buzogánnyal, lánccal, vagy egyéb fegyverrel osztottuk az ellenfeleket. A **Motocross Mania 3** is hasonló vizekre evez, de azzal a különbséggel, hogy itt most nem chopperekkel, vagy speedmotorokkal versenyezhetünk országutakon, hanem crossmotorokkal, és elsősorban tereppályákon.

MENÜRENDSZER

Miután kreáltunk egy profile-t, megkezdhetünk egy bajnokságot, nyomhatunk egy gyorsfutamot, vagy megdönthetjük az időfutamban az előre meghatározott időrekordokat. A Freestyle módban a stuntok végrehajtásán lesz a hangsúly, de ez csak később nyílik meg. Rendelkezésünkre állnak még különböző minijátékok, mint pl. az arénaharc. Ezeket akár multiban is játszhatjuk, X-en pedig még online támogatást is találunk.

BAJNOKSÁG

Három nehézségi szint közül választhatunk, melyek között a futamok és a körök száma, az ellenfelek ügyessége, valamint az a tényező határozza meg a különbséget, hogy futamonként hányan esnek ki a 6-ból (KO rendszer). Szerencsére, ha a vesztesek között végeznénk, mindig felajánlja nekünk a gép az újrakezdést. A beállítások után egy nagyobb udvaron találjuk magunkat, ahol különböző kapuk és istállók jelképezik a garázst, az üzletet, valamint a versenyt.

Pénzt a versenyeken szerezhetünk, melyből motorunkat és páncélzatunkat tuningolhatjuk, valamint új fegyvereket vásárolhatunk (pl. golfütő, szöges buzogány, elektromos ösztöke, nehézkalapács, stb.). A pályákon mindig a piros fáklyákkal jelzett checkpointokon kell áthaladni, méghozzá időre, a haladási irányt pedig egy sárga nyíl mutatja. Az utakon különböző extrákat találunk elszórva: pénz, életerő, boost, fegyverek, mania-töltet. Ha az utóbbi megtelik, az aktiválásával belassíthatjuk az időt. Ellenfeleinket különböző módokon támadhatjuk, pl. pörgő rúgásokkal, vagy simán csak a fegyvereinkkel. Az életerejüket egy kis sárga csík jelöli. Amennyiben valakinek ez elfogyna, akkor kiesik a futamból, ami sajnos ránk is vonatkozik.

Lehetőség van kihívni egy ellenfelet egy futam előtt. Ekkor, amennyiben három futamból kétszer előtte végzünk, elnyerhetjük a motorját. A pályák tele vannak különböző ugratókkal, pl. domb, szikla, speciális ugrató deszkák, viszont akadályokban sem szenvedünk hiányt. A kocsik viszont nem jelentenek akkora veszélyt. Érdekes módon, ha egy autónak pont hátulról nekimegyek, akkor borulok, de ha enyhén oldalról, vagy szemből ütközöm vele, akkor még a 2 tonnás terepjárók is 10 métereket repülnek, én pedig sértetlenül haladhatok tovább.

ÉRTÉKELÉS

A pályák kialakítása mindenképpen elnyerte a tetszésemet. Vannak sivatagi, erdős, vagy városi versenyek. A legjobban talán a San Francisco-i tetszett. A meredek lejtői, és barna villamosai eddig minden játékban nagyon bejöttek.

De technikailag nagyon gyengén teljesít a stuff. A PSOne grafikai tudásánál (kisebb túlzással) alig présel ki többet magából a játék. A textúrák nagyon kis felbontásúak, elmosottak, és az egész pálya ködösített. A szembejövő forgalom is a szemünk előtt tűnik fel. Sajnos a motorosokkal sem jobb a helyzet, ők ugyanis még a pályáknál is pixelesebbek. Ez főleg a rajtnál látszik, ahol a kamera igen realisztikus illúziót keltve szépen a versenyzőkre zoomol, ám ezzel sajnos pont a gyenge grafikát emeli ki.

A szembejövő forgalommal sem jobb a helyzet. Az X-es verziónál jobban elmosták a pixeleket, ami annyit tesz, hogy RGB kábellel a PS2-es, alapkábellel pedig az X-es verzió élesebb. Egyéb grafikai különbséget nem tapasztaltam a két verzió között.

A motorok irányíthatósága nem a legjobb, de azért megüti a mércét. Sajnos egyes pályák tele vannak akadályokkal, továbbá igen kacskaringós az út, így a sok ugratás közepette sokszor elesik, vagy eltéved az ember. A sok püfölés és a hirtelen manőverek közepette gyakran lehet olyan érzésünk, hogy azt sem tudjuk mi történik a képernyőn, úgyhogy semmiképpen sem nevezném játékosbarátnak a stuffot. A „Mania" módról pedig egy negatív Mátrix kritika jut az eszembe, melyben azt írták, hogy az amúgy is unalmas akciójeleneteket még talán be is lassítják. :)

A hangeffektek és a rockzenék teljesen átlagosak. (Néha hallhatunk varjúkárogást is az erdőben.)

A szavatossággal bizony vannak gondok, ugyanis az első bajnokságot egy, vagy két óra alatt végig lehet játszani, és a következő sem tarthat tovább 3 óránál. A Hardcore Tournament talán már ütősebb egy kicsit, de kisebb gyakorlással az is max. 1-2 napig tarthat. Persze ott vannak még a minijátékok, X-en pedig az online mód, de ezek sem nyújtanak tartós kikapcsolódást.

A legfőbb probléma, hogy bár témájának köszönhetően rögtön kedvet kap a játékhoz az ember, szinte rögtön le is hangol minket a gyenge kivitelezés.

VÉGSZÓ

A Motocross Mania 3 keresztezi a szokványos crossmotoros és a klasszikus Road Rash stuffok játékrendszerét. Stílusát tekintve mindenképpen az árkádosabb jelleg dominál, és bár ötletesen kreatív játékkal van dolgunk, a megvalósítás színvonala még az átlagot sem éri el. Hiába vannak fantáziadúsan kialakított pályák, ha a játék technikailag kisebb túlzással alig jobb a PSOne szintnél. Hiába a pörgős akció, a versenyzés, a csépelés, ha az irányítás keszekusza és összecsapott. És hiába az ötletes – vagy esetünkben a klasszikus Road Rash stuffokról koppintott – játékrendszer, ha a game összességében alig 10 perc után megunható.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu











MARTIN BELESZÓL!

Két lehetőséget látok. Vagy elkezdtek csinálni egy motorversenyes stuffot, aztán rájöttek, hogy túl sz*r lett, és beleraktak egy kis Road Rash feelinget; vagy fordítva, egy motoros-verekedős izének szánták, de sz*r lett, és utólag akarták motorversennyé átfaragni. Lényeg a „sz*r" jelző, ami maradt.

MOTOCROSS MANIA 3

GLOBAL STAR / 2K GAMES / DELBUS STUDIOS
PS2, XBOX

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

PS2 – 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb (145KB) analóg irányító (dual shock)

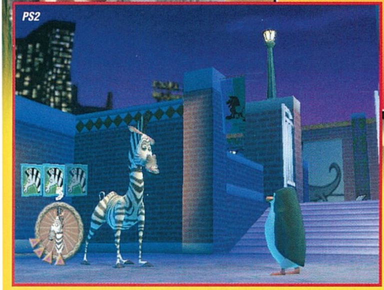
XBOX – 1-2 Játékos, xbox live, dd 5.1

✓ road rash téma, fantáziadús pályák
× ronda, unalmas, gyenge játszhatóság

XBOX PS2
3.5 pont



MADAGASCAR™







Újabb filmes játék, újabb túlpontozós Vega cikk – a tapasztalt olvasó ilyenkor olvasás nélkül lapoz is tovább. Olyan szívesen mondanám, hogy ne tegye, mert a **Madagascar** más, hiszen ebben és abban a motívumban új dolgokat véltem felfedezni. Nem mondom. Persze a filmes átiratoknak nem is feltétlenül ez a céljuk. Bár tapasztalataim szerint a megrögzött játékosok szinte kivétel nélkül kilométerekről elkerülik ezeket az alkotásokat, viszont egy nem kevésbé széles – ám annál csendesebb – rétegben rendre megtalálják a kiadók a megfelelő célcsoportot. Ha az adott játék alapját képező mozgókép ráadásul rajzfilm, jó eséllyel a gyerekek fognak rajongani érte – még akkor is, ha olyan platformjátékról van szó, mely saját stílusán belül sem képes maradandót alkotni.

ÁLLATI ELMÉK

A történet szerint a New York-i állatkertben élő állatok egyike, a Marty névre hallgató, idegesítő zebra (aki majdnem olyan irritáló, mint Oscar volt a Cápamesében) jubileumi, tizedik születésnapján rájön, hogy eddigi élete milyen értelmetlen volt, nem elég, hogy sehol egy zebracsaj, még az őt körülvevő állatok nagy része is kicsit kettyós. Van itt csendes oroszlán, hipochonder zsiráf (aki többek között attól retteg, hogy mi lesz, ha egy napon begyullad a torka) és a legnagyobb arc mind közül, a száguldozó vízilólány, Gloria. (Ja, a folyamatosan trippelő pingvineket ki ne hagyjam.) Tehát itt van ez a díszes bagázs, akik fejükbe veszik, hogy megszöknek, és a vadonban élik le életük hátralevő részét. Nem hiszem, hogy különösebb meglepetést fog kelteni, ha elárulom, végül Madagaszkár szigetén kötnek ki. A karaktereknek egyébként kimondottan jót tett, hogy egy rajzfilmből kerültek át: van személyiségük, jópofa beszólásaik és kimondottan stílusosnak nevezhető külsejük (nézzétek meg Gloriát hátulról futás közben – zsír, a szó szoros értelmében!). Rendelkeznek olyan tulajdonságokkal, melyek szerethetővé teszik őket, és emiatt nem kétséges, hogy sok fiatalnak hozzánőnek majd a szívéhez.

És minden szempontból ők állnak a középpontban – a külső környezet teljesen háttérbe szorul a grafikai megjelenítés tekintetében, alárendelődik annak a célnak, hogy a négy főszereplő úgy kerülhessen a képernyőre, ahogy a mozivásznon is kinéztek. Elfogadható kompromisszum, bár a Renderware motort azért láttuk már jobban is muzsikálni.

ZOO CSEMEGE

Becsülöm a készítők igyekezetét, amiért megpróbáltak minden pályán eltérő stílusú feladványokat kitalálni, persze a fent már említett platformelemek dominálnak a legtöbb esetben. Mindenki rendelkezik speciális, csak rá jellemző képességekkel, de ezek nem alapból érhetők el, használatukért meg kell szenvedni, minden alkalommal be kell gyűjteni bizonyos tárgyakat ahhoz, hogy jöjjön az isteni szikra: jé, én erre is képes vagyok! Melman idővel megtanulja a hosszú lábait propellerként működtetni, Gloria feneke alatt még a beton is megreped, míg Alex bőgésével képes leüvölteni az ellenfelek haját. Kicsit kár, hogy a teljesen lineáris játékmenet nem teszi lehetővé a szereplők közötti váltást (ez mindig az előre rögzített forgatókönyv szerint történik), jó lett volna, ha néha agyalni kell egy kicsit a továbbjutás mikéntjén. Mivel azonban nagyon okosan a gyerekeknek lett kialakítva a nehézség, így a vénebbek túl könnyűnek és komolytalannak fogják találni az egészet. Pedig csupán nem veszik észre, hogy a maga módján nagyon is jó a Madagascar. Nem vagyok egy birkatürelmű ember, de valahogy a gyerekjátékok mindig nálam kötnek ki (igazán perverz pillanataimban külön kérem őket Martintól), és minimum húsz évet fiatalodva vagyok képes elmerülni bennük.

Lassan az FPS-ek és autóversenyek is minijátékokkal megtűzdelve jelennek meg, így ezek természetesen innen sem hiányozhatnak. Egyrészt szinte minden pályán találhatunk egy automatát, melyen retro stílusú játékokat tolhatunk, amíg nekünk tetszik, másrészt a boltban a sok vicces haszontalanság mellett az összegyűjtött érméinkből megvehetünk három komolyabb pályát is. Ezek annyira jól sikerültek, hogy érdemes külön foglalkozni velük, ráadásul egyszerre többen is játszhatók. Az első egy minigolf, több pályával, iszonyatos emelkedőkkel és kanyarokkal megbolondítva – nagyon komoly élmény többen játszva! Ellentétben az alapjátékkal, ez kellőképpen nehéz is, néha a leglehetetlenebb helyekről is tudunk csodát művelni, máskor olyanokat bénázunk, hogy az már fáj. A másik minijáték tulajdonképpen a curling (magyarul csúszókorong) jég nélküli szimulációja, különösebb extrák nélkül. Végül a legjobb, a már ezerszer elsütött, mégis megunhatatlan gombnyomogatós ritmusjáték – a Parappa és a Space Channel 5 ugyan nincs veszélyben, de köszönhetően a választható nehézségeknek (mindenki próbálja ki a legnehezebbet, durva!) és a többfajta, jól eltalált zenének, nagyon szórakoztató hosszabb távon is.

ENNYI, NEM TÖBB

A Madagascartól senki ne várjon csodát. Kategóriájában jó, van hangulata, lehet szeretni az aranyos karaktereket, de nem váltja meg a világot, érkezését nem várta rettegve Kojima, évek múltán nem vesszük elő sokadszorra is. Még a PS2-es és Xbox-os verzió is szinte olyan egymás mellett, mint két tojás. De ha belegondolunk: nem mindig kell 180 óra hosszú szerepjátékokkal játszani, néha sokkal könnyedebb dolgokra vágyik az ember. Persze azért állatkertbe se felejtsetek elmenni valamikor. Ott is van oroszlán, víziló, zsiráf és zebra. Ők ráadásul élnek is.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

E havi találós kérdésünk, amire a választ nem kérjük beküldeni – elég, ha most rögtön rávágja mindenki: hol található Madagaszkár? Na? Tudod? Nem tudooooood? Elő a térképet, tessék szépen megnézni!

MADAGASCAR

ACTIVISION / TOYS FOR BOB

PS2, XBOX, GC, DS, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó
PS2	1 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (65KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos dd 5.1, 13 blokk

✔ aranyos, jópofa, jól játszható és van benne víziló

× szigorúan csak fiataloknak vagy gyermeklelkületű felnőtteknek

XBOX PS2

7.5 pont

576 KONZOL AKCIÓ!

1998



= 999 Ft

1999



= 999 Ft

2000



= 999 Ft

2001



= 999 Ft

2002



= 999 Ft

2003



= 999 Ft

2004



= 999 Ft

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!



Atelier Iris: Eternal Mana

Mindörökké Mana





Két hónappal ezelőtt amilyen lelkesen fogadtam a Shining Tears megjelenését, olyan csalódottan tettem le. Sajnos a program egyáltalán nem teljesítette azt a szintet, melyeket egy rajzolt 2D-s RPG-től elvártam. A játék alkotói megfeledkeztek arról, hogy önmagában azért, mert egy RPG 2D-s és már-már művészi szépséggel van megrajzolva, még nem biztos, hogy kielégítő lehet egy rajongónak. Félve az újabb csalódástól, némi szkepticizmussal fogadtam az **Atelier Iris: Eternal Mana** megérkezését, mint utóbb kiderült, alaptalanul.

MARTIN BELESZÓL!

Én még mindig az előző havi Stella Deus-nál vagyok leragadva, de azt gondolom, hogy a játék képei ezúttal tényleg magukért beszélnek. Megrázóan szép a játék látványvilága...

Az első néhány perc után nyilvánvalóvá vált számomra, hogy ez a program nem okozhat csalódást. Több ok miatt is. Egyrészt elég ránézni. A stuff még a Shining Tears-nél is szebb, nyugodtan kijelenthetem, hogy a legszebben megrajzolt PS2-es játékról van szó, ebben a műfajban! Komolyan, még talán a Stella Deuson is túltesz a program, színkápráztató helyszíneivel és nagy méretű, szépen animált, mangás szereplőivel. Nem beszélve az introról, mely egy rajzfilm, tündérszép japán énekkel kísérve. Apropó japán nyelv! Erről és a mangáról jut eszembe, hogy a lemezre az eredeti japán nyelvű hang is felkerült, az angol mellé. Így minden szereplő az eredeti hangján szólalhat meg, ha ezt állítod be. Egészen más élmény így játszani, egyszerűen a stílusból fakadóan jobb szól így az egész. Mellesleg az angol hangok sokszor nem tudják kellőképpen visszaadni azt az érzést, melyet a japán nyelv ad.

Persze aki ismer, az tudja, hogy a grafika még nem győz meg, szerencsére azonban a történettel és a tartalmassággal sincs gond. Aki manapság 2D-s játékot készít, annak erre nagyon oda kell figyelnie, hisz eme két tényezővel kell kompenzálni a poligonok hiányát. Dióhéjban a történetről csak annyit mondanék, hogy egy fantasy jellegű világba visz minket a sztori. Kezdetben kissé klisészerű lesz az egész, de hidd el nekem szép lassan, ahogy kikerekednek a szálak, úgy válik minden egyre izgalmasabbá.

A történet egy fiúról, Klienról szól, aki egy rejtélyes képesség, az úgynevezett Alchemist birtokosa. Leegyszerűsítve képes varázsolni, méghozzá Mana segítségével. A Mana az egész világon megtalálható, gyakorlatilag ez maga az életesszencia, nélküle nem létezhetne semmi. Az Alchemist tudomány egy rég letűnt civilizáció hagyatéka, mely több száz évvel ezelőtt tűnt el a világból, központjával, egy hatalmas repülő várossal együtt. Ma már senki sem emlékszik rá... Klien tehát éppen úton van, mert az Alchemist tudományát akarja teljesebbé tenni. Kutatásai közben új barátokra is szert tesz (köztük a rejtélyes lányra, Lite-ra), ám nem tudja, hogy egy gonosz birodalom (Alkavana) felfigyelt képességeire és kiszemelte őt. Ennyit talán előjáróban.

Ami nagyon tetszett a történettel kapcsolatban, az magának a sztorinak a vezetése. Egyszerre ugyanis négy, vagy akár öt szálon is futhat a történet, melyet így néha nehéz is követni. Akinek viszont sikerül, az nagyon élvezheti a dolgot, hisz izgalmas dolgok történnek a háttérben, amiről a főhősök mit sem sejtenek. Sokszor lesznek olyan találkozások, jelenetek, melyek később, sőt akár jóval később nyerik el értelmüket. A japán humor kedvelőinek külön felhívom a figyelmét a játékra, mert jellegzetes manga poénokból nem lesz hiány!



Figyelmet érdemel a tartalmasság témaköre is. Minden egyes helyszín csak úgy hemzseg a különféle tárgyaktól, és újabb képességek birtokában gyakran érdemes felkeresni már felfedezett és bejárt helyszíneket is, mert mindig találhatunk rajtuk nélkülözhetetlen újdonságot. Ezért aztán a program folyamatosan tartogathat meglepetéseket, még az edzett RPG-seknek is. Mivel ahogy említettem a sztori több szálon szalad, ezért érdemes többször is újrajátszani, mert így tudva a későbbi eseményeket, sokkal jobban megérthetünk bizonyos dolgokat, ez is növeli a szavatosságot.

A harci rendszerről is érdemes pár szót ejteni. Pörgős, viszonylag egyszerű, azaz hamar bele lehet jönni. Körönként megy az ütközet, méghozzá a rajzolt grafika és a jól megtervezett varázslatok miatt nagyon látványosan. Emellett azonban a varázslatok és a különféle Mana mágiák kikísérletezése és használata miatt kellően összetett is, hogy az igazán elvetemült rajongóknak is bejöjjön. Ezzel kapcsolatban csak annyit, hogy nagyon fontosak a játékban az elemek, melyek segítségével varázsolhatunk. Elemeket (fa, tűz, víz, föld) a városokban lehet szerezni, gyakorlatilag bármilyen tereptárgyból. Nézzétek végig az oktató részeket legalább egyszer, a program elég részletesen elmagyaráz mindent, de hangsúlyozom, nem bonyolult.

Ahogy arra a teszt elején is utaltam, nagyszerű a program zenei aláfestése és nem csak az introé. Az egész játék során fülbemászó dallamokat hallhatunk felcsendülni, sokszor vonós hangszerekkel, mint hegedű vagy cselló, kísérve. Nagyszerű így játszani, mert kiváló hangulatot eredményez.

Igazából semmi olyat nem tudok felhozni, ami az Atlier Iris ellen szólna, mert tényleg egy jó játékról van szó. Ráadásul a készítő cég, a Gust minden bizonnyal hosszú távra tervez a programmal, és egy sorozat megvalósításába kezdett. Ezt abból gyanítom, hogy a játék elején a cím a következőképpen szerepel: Altier Iris: Eternal Mana Episode 6.0. Ebből arra következtetek, hogy fogunk még hallani erről a programról és azt hiszem, ha a színvonalát nézem, akkor ennek nagyon örülhetünk.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA

NIS / GUST

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (332KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos és szép program, ütős sztorival
✕ néha kicsit nehéz követni

8.5 pont

EASY RIDER, ÖCSÉM!

Üdvözlöm kedves nézőinket, akik a **MotoGP** 4 közvetítést választották az igen lagymatag F1-es verseny helyett. Mivel a kezdésig még van pár perc, ezért engedjék meg, hogy összefoglaljam az alapokat, amit eme sportágról tudni kell.

Mint az a bevezető filmecskéből kiderült, a *Namco*-féle versenysorozat teljesen a hivatalos licencek szerint zajlik, az összes tavalyi versenyzővel, istállókkal és kétkerekű rakétákkal egyetemben. A viadalt igen jól bemutató előzetesben mindenki láthatta, hogy a motorosok útja nem éppen sétagalopp, és a győzelemhez kemény harcokon, és néha bukásokon át vezet az út. A motorok három csoportban különülnek el, amiben a legkisebb a 125cc, majd jön a nagyobb 250cc, és végül a profiknak fenntartott Elite géposztály.





A versenyzési lehetőségek pedig igen sokrétűek! A fő ág a Season, ahol a lelkes kezdőnek a 125-ösökkel indulva kell bizonyítania rátermettségét, hogy ezáltal nagyobb gépekre is felengedjék, és végül ő legyen a világbajnok. Ezen kívül indulhat a szokásos Arcade szabályok szerint egy könnyedebb száguldásra, ahol a Legend módban hírességekkel mérheti össze csekélyke tudását, vagy a Melee-ben, ami inkább már a tapasztaltabbaknak van fenntartva. Indulhat az idő ellen a Time Trialban, ügyességi feladatokat csinálhat némi bonuszért a Challenge-ben, osztott módban harcolhat akár három barátja ellen is, vagy motorját LAN-ba kötve másik héttel multizhat egyet, headset támogatással (anyádé' lököl ki bázz' – nem én vótam hanem a pisti bakker).

Kezdő lovasoknak viszont mindenképpen a Training módot ajánlanám, ugyanis egy motort megülni és irányítani teljesen más, mint egy autót, pláne, ha az ifjú versenyző a teljes realitásra törekedve bekapcsolja a súlypont áthelyezés manuális kontrollját, és külön szeretné vezérelni az első és hátsó fékeket.

Na, de látom, hogy már készülődik a mezőny! Mivel Seasonben vagyunk, így a 125cc-s kategória kezdő futamát szemlélhetjük. A pályán három magyar is képviseli magát, Talmácsi Gábor a Malagutival, Tóth Imre Aprila RSW-jével, és egy új hús, bizonyos Dzson Kapitány, a PS2 kommandó bátor vezére. Egyelőre csak a szabadedzés veszi kezdetét, ahol Dzson máris kigördül a pályára, bár a papírjaimon az áll, hogy nagyképűen kihagyta a tréninget. Egyelőre csak áll a betonon, és tekergeti a kormányt, meg valamiért előrefelé nyomogatja, de a gép nem akar beindulni. Ekkor rájöhet valamire, mert előkapja a motor gépkönyvét, és lázasan olvasgatni kezdi, majd rálép az analóg X gombra. És végre, felbőg a Honda RSR, nekilódulva az aszfaltsávnak. Dzson ekkor a kamerát kezdi el menet közben pakolászni, amiből négy féle van. A távoli az amatőröknek ajánlott, mivel ilyenkor messzire látni és simán siklik a táj. A sisak mögötti nézet, a koszolódó és bogarakat begyűjtő plexivel vagy anélkül (Háromszöggel lehet a fóliákat tépegetni) a valódi élményt adja vissza, egy kis Wipeout feelinggel egyetemben, mivel ekkor már jobban érzékelhető a motor bedőlése. De van egy első kerékre szerelt kamera is, gondolom azoknak, akik motornak szeretnék képzelni magukat, mert ilyenkor a kép össze vissza dülöngél és ugrál, tehát embernek teljesen használhatatlan. Közben Dzson elért az első kanyarig, amit minimális fékezéssel próbál meg bevenni, majd elhagyva a pályát nagyot esik a fűvön. Káromkodva visszaül a nyeregbe, és visszaevickélve a betonra eljut a következő kanyarig, ahol megismétli ugyanezt a manővert. Hát, kedves nézőim, úgy látom túl nehéz neki a simulation beállítás, talán inkább az arcade-ot kellett volna választania, amiben jóval egyszerűbb a gépezetet kezelni. De nem adja fel! Talán szokatlan még az analóg gombos gáz és fék rendszer, de a szerelők nem adtak joystickes lehetőséget, csak a kanyarodásra. Pár kör múltán már egész jól megy neki, és miután nagyjából betanulta a pályát, kezdetét veszi az időmérő. Dzson nyomja neki, visít a gép, párszor eltalálja az ideális ívet is, talán még sincs veszve semmi. Úgy látom rájött, hogy jóval a kanyarok előtt kell fékeznie, és a kanyarból kigyorsítás is igen finoman kezelendő, természetesen nem arcade körülmények között. Sajnos a teljesítménye csupán az utolsó helyre elegendő, de ez még nem jelent semmit. És már fel is állt a rajtrács, ami köztudottan itt sorokat jelent, és a jelre elindul a mezőny! Dzson cikázik a riválisok között, és már előre is jött négy helyet! Hú, tud ez a fiú mégis csak valamit, kíváncsi lennék, mi lenne ha nem Easy-ben nyomná. De egyelőre igen jól halad az öt körös viadalon, már középtájon tart, és egyre jön feljebb, mint tehénben a kérődzés. Most hagyta el Talmácsit, és az élboly támadását kezdi, ami sikerül is neki, és az utolsó körben átveszi a vezetést! Ilyen nincs és mégis van! Dzson az első! Úgy látszik, mégsem olyan nehéz ez a verseny, bár a karrier előrehaladtával egyre nehezedő versenyek és feladatok várják az ifjoncokat, pl. amikor új motort kap kipróbálásra a csapat, amivel el kell érni egy bizonyos végsebességet, ami ha nem sikerül, akkor megállapítják a pilóta bénaságát, és nyomhatja tovább ugyanazzal az erőforrással, mint addig. Én mára megköszönöm a figyelmüket, és arra bíztatok minden motormegszállottat, hogy tegyen egy próbát a MotoGP 4 keretein belül, ami így a kamerán keresztül nézve csak a „jó"-t kapja a kinézetre, de ettől függetlenül egy igen addiktív dolog!

Dzson, a riporter







MARTIN BELESZÓL!

Úgy látszik, még mindig nincs elég motoros PS2 játékos a világban, ezért még mindig nem éri meg Gran Turismo 4 szintű motoros játékot csinálni.

MOTOGP 4

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, 8 online
memóriakártya 8mb (198KB)
analóg irányitó (dual shock)

✔ jó kis motorverseny, hivatalos licencekkel
✕ a grafika a motorokon kívül nem túl élethű

8 pont



F1 05

Formula 1®

CSAK A GUMIK KIBÍRJÁK!

Nagyot változott az elmúlt évben a Forma 1, ezt leginkább abból szűrhetjük le, hogy az idáig toronymagasan vezető Ferrai / Michaéla páros – hál'isten – idén már sehol nincs. Lehet ezt persze az új szabályokra kenni, a gumikra fogni, vagy azzal magyarázni, hogy az új Ferrari még nincs belőve, de tény, hogy egyelőre a hétszeres világbajnok csak szenved (pedig mostanra már egészen megkedveltem), és végre más csapatok és pilóták is előtérbe kerülhettek a nagy Schumi árnyékából. A konzolos Forma 1-es játékoknál viszont a változást leginkább abban vehetjük észre, hogy míg pár évvel ezelőtt (nem beszélve a Playstation fénykoráról, amikor volt olyan év, hogy fél tucat F1 játék is piacra került) minden évben több cég versenyzője is felsorakozott a képzeletbeli rajtvonalnál, mára eljutottunk egy olyan pontra, hogy F1-es játék szinte nem, vagy csak nagy ritkán hosszú vajúdás után látja meg a napvilágot; kivétel persze a Sony F1 sorozata, ami minden évben menetrend szerint megérkezik. Pedig holtbiztos, hogy lenne igény F1 játékokra, de vagy a licencek lehetnek túl drágák, vagy az élethű szimulációval lehet sok meló, ami eleve elriasztja a kiadókat eme produktumok legyártásától, aminek talán szegény X dobozosok látják leginkább kárát, hiszen arra aztán nagyítóval kell keresgélni, hogy Forma 1-es autóversenyt találjunk. Miért?

A Forma 1-es versenyjátékok mindig is különböztek egy kicsit a hagyományos és az árkád autóversenyektől, és a célközönségük is némileg elhivatottabb, mert egy kis Burnoutozásra szerintem mindenki kapható, de egy komoly karriermód vagy egy teljes F1-es bajnokság teljesítéséhez már kell egy kis rajongás is eme technikai sportág iránt.

Éppen ezért nagyon fontos, hogy a játék a célközönség igényét kiszolgálva mindig igazodjon az aktuális évadhoz, ami nem csak az új helyszínek az adott évadba való applikálásában merül ki, hanem naprakészen kell igazodnia a csapatok és a versenyzők átigazolásaihoz, és természetesen az új, megváltoztatott szabályok sem maradhatnak le a DVD-ről. Az **F1 2005** a lehetőségekhez képest maximálisan teljesít, már ami a körítést illeti, hiszen megtaláljuk benne az új pályákat (pl. India), és a két versenyhétvége – egy motor, valamint a gumicsere lehetőségnek eltörlése is benne van a játékban. (Érdekességként jegyzem meg, hogy időközben eltörölték a vasárnapi második edzést, ami viszont még benne van a játékban, igaz, hogy nem kötelező teljesíteni azokat amúgy sem)

A sima egyszeri versenyeken kívül mehetünk karrier módot, vagy a valóságban is létező világbajnokságot, ez utóbbinál bárkit választhatunk a mezőnyből (Baumgartner már nincs). A karrier módban viszont csak az előre legyártott emberünkkel indulhatunk, amiben csak egy kivetnivalót találtam: ahhoz képest, hogy igen régóta szerves részei vagyunk az „száguldó cirkusznak", a figuránknak nem választhatunk magyar nemzetiséget, lévén, hogy ilyen nincs a játékban – no persze mit várunk egy olyan programozó- és fejlesztőgárdától, ami szerint a Hungaroring Mogyoród helyett Budapesten van. (Legközelebb azért vegyenek már fel legalább EGY F1 szakértőt). Karrierben egyébként kezdő pilótaként indulunk, van menedzsmentünk, akik ügynökösködnek értünk, e-maileket olvashatunk, szóval a szokásos. A további menüpontokra most nem térnék ki, hiszen minden egyértelmű (extrák, tippek, infók), azokat derítsétek fel magatok.

A különféle versenyeket kedvünk szerint kalibrálhatjuk: körök száma, a nehézségi fokozat éppúgy megváltoztatható, mint a csapat tankolási taktikája, vagy a különféle vezetési rásegítések beállításai. Kérhetünk ugyanis fékrásegítést, vagy, hogy fel legyen tüntetve a pálya aszfaltján az ideális ívnek, ami egyébként egy kicsit csalóka. Mármint nem az ív, hanem a féktávok, de ezt a profi F1-esek hamar megtapasztalják majd.

A grafika hozza a szokásos F1-et, azaz inkább tűnik rajzoltnak a látvány, mint fotórealisztikusnak. Ez már egy nagyon régóta megfigyelhető tendencia, és úgy látszik a fejlesztők nem is nagyon akarnak változtatni ezen, pedig ez nagyban lerontja az összképet. Egy valósághűbb grafikai irányba való elmozdulás (hasonlót tudnék itt is elképzelni, mint a GT4-ben) bizony nagyon jót tett volna a F1 '05-nek, mert így még a JÓ értékelést is csak nehéz szívvel adom meg neki. Ez főleg a pálya melletti épületekre vonatkozik: sok helyen még mindig túl egyszerű, „rajzolt" objektumokat látunk, és csak akkor láthatunk némi pozitív változást, amikor kiérünk a „szabadba". A fák, az erdő, a „természet" ugyanis fényévekkel realisztikusabban néz ki a játékban, mint mondjuk az épületek, vagy az autók, amik egyes belső nézetből még ki is szögletesednek. A kerék azért koszolódik, és ha full szimulációra állítjuk, a versenyek végére, tényleg szétnyúzhatjuk a gumikat. Érdekes megemlítendő ötlet még a tankolásoknál a beleszólási lehetőségünk is, még akkor is, ha ez csak egy-két gomb lenyomására korlátozódik, és mindenképp jegyezzük, meg, hogy a játék motorja igen gyors, és még a teljes mezőny jelenlétén él sem szaggat, vagy lassul be. A hangok nekem egy kicsit gyengének tűntek, főleg ami a kommentárt illeti, az itt elég vérszegény, bár egy Palik Lacit elég nehéz is lenne überelnie akárkinek is.

Én mondjuk jobban örülnék egy olyan F1-es játéknak, ami az idény végén jelenik meg, és beleépítik a valódi versenyek végeredményeit, szituációit, de ezzel a mostani F1 '05-tel is elégedettek lehetünk: azok is megtalálják a számításukat, akik csak egy kört szeretnének zúzni a Hungaroringen, és azok is, akik vérprofin, a legnehezebb szimulációs körülmények között szeretnek versenyezni.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Itt lenne az ideje a GT4 / Forza (vagy ezeknél ezerszer jobb – a nextgen gépeken) szintű grafikával felvértezett F1 játékok eljövetelének. A fejlődés, mint minden sportjáték-széria esetében, megállt. Sajnos.

FORMULA ONE 05

SONY

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos, 2-10 online
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

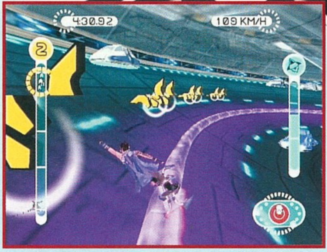
✔ a szokásos színvonal és körítés
✕ grafika

7 pont



ÁLLJ! TOLJ! ANTIGRAV

EyeToy antigrav





Olvastam valahol (Ja igen! A szakdolgozatomban!), hogy a konzolos játékok űzése fejleszti a szem-kéz koordinációt, magyarul a kézügyességet. És azt tudtátok, hogy az Emberi Ujjak Tornáján új bajnokot avattak a „legügyesebb ujj" kategóriában? A címet ünnepélyes ceremónián a hüvelyk vette át a címvédő mutatótól, miután az „SMS írás" és a „Konzolozás" kategóriákban több ujjnyival bizonyult jobbnak vetélytársánál.

Na mostan az EyeToy megjelenésével immár joggal számolhatunk azzal a lehetőséggel, hogy ezután teljes testünk összehangolt mozgásos teljesítménye is rohamos fejlődésnek fog indulni.

De mi is az az EyeToy? (Aki tudja, ugorjon! Aki nem, az bukfencezzen!) Egy apró fekete kamera, ami a webkamerákhoz hasonlít (sőt, a Windows XP-vel funkcionálni is tud; http://www.ionstorm.co.uk/files/sairuk/), USB porton csatlakoztatható a PS2-höz és egy fantasztikus újfajta játékélmény lehetőségét kínálja.

Azért fantasztikus, mert lehetővé teszi olyan játékok fejlesztését, melyeket kontroller helyett testünk mozgásával tudunk irányítani (lévén a kamera érzékel minket), és ebben valljuk meg van fantázia gazdagon. Azért újfajta, mert ilyen még előtte nem volt (most, hogy mondom…). Ám azért csak lehetőség, mert bár az EyeToy lassan már két éves, a nagyszerű ötletben rejlő adottságokat sokak szerint eddig nem sikerült igazán kihasználni.

Ezúttal a *Harmonix* csapata tesz egy figyelemre méltó kísérletet az **AntiGrav**vel, s megszakítva a hagyományt, frankó vagy kevésbé frankó minijáték-gyűjtemény helyett önálló játékkal lepi meg a nagyérdeműt. Konkrétan egy futurisztikus környezetbe ágyazott légdeszkás versenycuccal.

Kétféle játékmód (Style – pontokért és Speed – helyezésért), öt pálya (elég szépek, elég kidolgozottak, de nem elég változatosak – mondjuk az utolsó nagyon zsír) és nyolc versenyző (sajnos lagymatag figurák: se apjuk, se anyjuk, se egyéniségük; csupán kinézetükben és kicsit a menettulajdonságaikban különböznek) áll rendelkezésünkre. Szólóban (minden pályát style-ban és speedben is végig kell tolni) és multiban (a megnyitott pályákon 2, 3 vagy 4 cimbora felváltva siklik, a jobb pont / idő győz) állhatunk rajthoz.

A játék elején kalibrálnunk kell a kamerát az utasítások szerint. A kötelező Tutorial (betanítás) után jön a móka: az első néhány csúszást biztosan nagyon élvezni fogjuk. Szép, gyors és érdekes, a zene lendületes. Egy óra múlva lassan kezdünk fáradni: a karunk bedurran, a térdünk nyilall és hozzá izzadunk. Leülünk pihenni. De ezután valahogy már nincs kedvünk felállni. Inkább beteszünk valami mást. Később még megmutatjuk pár havernak, esetleg elszántságból végignyomjuk (extrákra ne nagyon ácsingózzunk, mert kevés van!), de különben vége. Talán csak a kisebb gyerekek azok, akik hosszabb időre ellehetnek vele.

Nekem ez a játék így pucér, pedig azt hiszem érdemes lett volna gondosan felöltöztetni!

Samatőr
samu@punkass.com

EYETOY: ANTIGRAV

SONY / HARMONIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1–4 Játékos, eyetoy kamera
memóriakártya 8mb (85KB)
analóg irányító (dual shock)

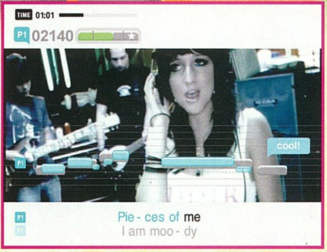
✔ újszerű élmény, beindulás
× de ez hamar elmúlik

6 pont



VAN MÉG BŐR A MIKROFONON

singstar popworld





Enni, inni, aludni és szexelni mindenki szeret, de hogy jön ez ide? Sehogy, ezekről a témákról nem is lesz szó. Játszani, bulizni és énekelni szintén mindenki szeret. És ez hogy jön ide? Úgy, hogy megjelent a Sony karaoke sorozatának (lassan szappanoperájának) legújabb epizódja, melyben (ismét) ötvözhetjük az utóbbiként említett élvezeti formákat. (Tehát kajálni benne nem fogunk. Sajnos.)

Énekelni mindenki szokott. Ki a fürdőben, ki az ágyban, ki az utcán, menet-jövet, olykor munka helyett, részegen, részegebben, még részegebben, egyedül vagy társaságban, ki örömében, ki bánatában, hamisan, fennhangon, fejhangon, orrhangon, hörögve, röhögve, sipítva, vonítva, kárálva, némán, hadarva, kántálva, … hé, valaki lőjön már le!

Ha jobban belegondolok ismerek olyat is – a hazai popéletből például nem egyet –, aki a fenti módozatok jó részét egyetlen éktelen fülsértésbe képes intonálni, ami már nem tréfadolog! Az emberiség fejlődését mindez nem hátráltatná, ha ezen szuper-tehetségtelenek otthon élnék ki aberrációjukat mondjuk a SingStarral, nem pedig nyilvánosan, színpadon. (Lehet, hogy majd odaadom a tesztelésre kapott példányt Kr*****inak, csak tűnjön már el a tévémből!) **(Moderáltam. Nem bántjuk a srácot, jóképű, szeretik a lányok… :)**

A rend kedvéért: a SingStar egy karaoke játék, ahol megadott, angol nyelvű dalokat énekelhetünk egyedül vagy ketten egyszerre, a gép pedig pontoz. A jelenlegi rész, a **Pop** harmadik a sorban, az első egy éve (lásd: 2004 májusi Konzol), a második, a „Party", fél éve jelent meg. Nagy összeget tennék rá, hogy lesz még néhány, de a fogadóirodák alacsony szorzói miatt nem éri meg a hercehurcát.

A stílusos küllem már ismerős, tetszetős. A menü felépítése, az éneklés rendszere, az értékelés is csaknem ugyanaz maradt. A szóló éneklés, a party mód (akár nyolcan is danolhatnak!), a freestyle ugyanúgy megtalálható, mint korábban. Hiba nincs, de pluszpont sem jár. A név azonban simán félrevezetett és ezért neheztelek. A „Pop" név pontosan átgondolt, és elkülönült tematikát sejtet, holott az aktuális 30 dal ugyanazt a színes műfaj-kavalkádot képviseli, mint a korábbiak: a könnyűzenei világ minden sarkából pakoltak a korongra. Igazi slágereket, zömmel maiakat, de találunk örökzöldeket is. Nekem személy szerint nem jön be a „kecske lakjon jól, de a káposzta maradjon meg" koncepció, mert így a végén szegény kecske éhes marad.

A programhoz két teljes értékű (bár nem túl jó minőségű) mikrofon használható, melyeket a PS2-n kívül akár hi-fi berendezésre vagy számítógépre is köthetünk, de éppenséggel szöget is verhetünk be velük, ha eltűnt a kalapács. Van EyeToy támogatás is: a dal klipje helyett, mint egy tükörben, önmagunkat láthatjuk a háttérben, így éneklés közben akár meg is fésülködhetünk. Salalla!

Samatőr
samu@punkass.com

SINGSTAR POP

SONY / SCEE LONDON STUDIO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–8 Játékos, eyetoy kamera, 2db kisjack
mikrofon, memóriakártya 8mb (590KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ fantasztikus bulijáték, közben angol szövegeket is tanulunk
× a kecske éhes és dühös!

7.5 pont







Nem múlik el nap úgy, hogy ne kérdezné meg még mindig tőlem valaki, hogy szerintem melyik a jobb gép: a PS2 vagy az Xbox? (Mostanában pedig egyre gyakoribb a „szerinted melyik a jobb gép, a PS3, vagy az X360", mintha ki tudnám szopni az ujjamból.) Én pedig mindig elmondom, hogy bár az Doboz technikailag izmosabb, viszont **nálam** mindenképp a Sony 2-es számú masinája viszi el a pálmát, méghozzá azért, mert összehasonlíthatatlanul változatosabb és szélesebb a programfelhozatala. Rengeteg exkluzív cím jelenik meg PS2-re (hosszú lenne még végig sorolni is), míg X-re szinte alig találunk egyéni ízeket felvonultató, előremutató, fantáziadús darabokat.

Lehet persze szidni a Sonyt, hogy miatta hígult fel, durvult el a játékpiac, de még mindig sokkal inkább a játékosok kedvében jár, mint bármelyik konkurens cég (teszem azt a Nintendo, ahol most erre a full moslék aberrált beteges gagyi Killer 7-re verik magukat), és ha épp nincs semmi nagy durranás, akkor tesznek róla, hogy legyen: belenyúlnak az állóvízbe, és jól megkavarják azt, és csak ritkán nyúlnak mellé. Ebből a legtöbbször előre mutató, ötletes alkotások szoktak születni: nem is kell időben nagy utazást tennünk, hogy ezt példával is alátámasszam, elég, ha az előző számban tesztelt God of Warra gondolunk, ami példaértékű, valódi értéket képviselő, egyedi darab, és természetesen PS2 exkluzív. Ezt a sort gyarapítja jelent teszt tárgya is, amit nevezzünk egyszerűen csak **Brave**-nek, bár eredetileg még egy igen hosszú alcímet is kapott a szülőktől a gyermek.

A Brave szintén egy exkluzív fejlesztés, bár nem belső, ezúttal a Sony az Avis-ra bízta a játék megalkotását, és ők inkább csak a kiadás ügyes-bajos dolgainak terhét vették a vállukra. Valljuk be, túl sok indiános játékkal nem találkozhattunk konzolokon, talán csak a Turok sorozat említésre méltó (első két rész rules!), ami szerintem egyértelműen az amerikaiak tudatalattijában megbújó bűntudatra visszavezethető. Ki szeretne ugyanis egy olyan game-mel játszani, ami folyton arra emlékeztet, hogy lemészároltuk, majd karámba tereltünk, farmernadrágba öltöztettünk és filléres udvari bolondként kezeltünk egy büszke és szabad népet, akiknek bonuszként még a földjüket is elloptuk / kizsákmányoltuk, miközben térdig gázoltunk a leölt bölényekben, és indián gyermekek testén át a vérben.

A hevenyészett történelemóra után akár rá is térhetnénk a Brave-re, ami egyébként nem csak a játék címe, hanem a főszereplő indián gyermek neve is egyben. (Egyébiránt nagyon szimpatikus nekem ez az indián nevesdi, tudjátok, Ülő Bika, meg hasonlók, ha én is indiánnak születtem volna, biztos valami Minden Manitu Felett Álló Főmanitu nevet kaptam volna, vagy valami mást...)

A játék egyébként elég komótosan indul: sem kezdéskor, sem a folytatásban nem kényeztet minket gyönyörűen megkomponált animokkal. Bár ezek nem is hiányoznak, az átvezető jelenetek így is elég látványosak, és főként, ahogy a játék egésze is, ezek is rettentően hangulatosak. Az első fél órát akár gyakorlásnak is felfoghatjuk: a fő sztoriról itt még semmi nem derül ki, célunk egy nagy medve megtalálása és legyőzése. A feladat végrehajtása közben szépen végigzongorázzuk a legfontosabb irányítás trükköket, és a játék bepillantást enged a későbbiekben elénk táruló lehetőségekbe is. Nagyjából az első fél óra játékkal eltöltött idő után pörögnek fel az események: törzsünket megtámadja az Újjáéledő Wendigó, a törzs sámánja rálép a sötét erő útjára, mi pedig hirtelen a megmentő szerepében találjuk magunkat, amiről aztán később kiderül nem véletlen, hisz a Spirit Dancer leszármazottai vagyunk, és mint ilyen, mi vagyunk az egyetlenek, akik képesek vagyunk felvenni a csatát a szörnnyel, amihez viszont igen hosszú és rögös utat kell bejárnunk majd.

A játékban felváltva mászkálunk, mászunk, ugrálunk, úszunk, és csatázunk a néha csapatostul özönlő ellenfelekkel. A képlet persze nem ilyen egyszerű, a készítők jól építették bele az indián mítoszokat is a játékba, és mivel sámán gyermekek lennénk vagy mi a szösz, nagy szerepet kaptak a varázslatok és a szellemek is, a különféle varázstárgyakról már nem is beszélve. Ahogy haladunk előre, bővül a speciális képességeink repertoárja is: a játék elején még csak állathangokat tudunk utánozni, a későbbiekben viszont különféle hatalmas szellemeket idézhetünk meg, és az alakjukat felvéve harcolhatunk a túlerő ellen (az egyik legjobb, amikor medvévé változunk, és ugyanazokkal a támadásokkal operálhatunk, mint amikkel anno a játék elején a nagy medve próbált minket kicsinálni), állatokat szállhatunk meg, és rövid ideig irányíthatjuk azokat, új spéci fegyvereket és tetoválásokat szerezhetünk (nyomkövetés, másszóképesség, upgrade-elt tomahawk, íj és nyilak), hogy aztán a játék közepétől kezdve szert tegyünk az igazi nehéztüzérségre is, mint például a vihar és a villámok feletti uralom.



A game-ben egyébként nem elég, hacsak ugrálunk és akciózunk, sokszor kell majd az eszünket és az ügyességünket is használnunk: plusz nem árt a térképen is rajta tartani a szemünket, ahol minden fontosabb objektum külön fel van tüntetve. Akik pedig még így sem boldogulnának, ők a menüből kapcsolhatják be a több fokozatú Help opciót, ami nem más, mint Szürke Medve állandó monológjai, és egyben hasznos tanácsai.

A feladataink igen sokrétűek, valahol csak tüzet kell gyújtanunk, hogy elolvashassuk a barlangok falán a rajzolatokat, máskor farkasokat kell előcsalni, és likvidálni, megint máshol egy sas hátán repülve kell felkapni és a mélybe dobni a szétdarabolt totemoszlopot őrző csontvázharcosokat. Rengeteg mini-játék van cuccban, lehet például kenuzni, nyomokat keresni, és követni, amik titkos mini totemekhez vezetnek minket, de a fő sztori vonal is épp elég feladatot zúdít a nyakunkban, hogy jó ideig lekössön minket a gáma.

A játék kellemes darab, és a sok Jak and Daxter és Ratchet and Clank futurisztikus, néha már élvezhetetlen világaival szemben, igazi felüdülést jelentett, hiszen gyermekkorunkban mindannyian szembesültünk valamilyen formában az indiánokkal, nekem például volt egy kedvenc diafilmem, ami szintén a témát boncolgatta, csak már nem emlékszem pontosan mi is volt az.

Grafikailag nem tökéletes persze a stuff, és nem a legmagasabb profi osztályban játszik, de a hangulata kárpótol minket, és ez a fontos egy ilyen játékban. Kis ösvények kellenek, barlangokkal, hatalmas szakadékokkal, nagy több embervastagságú fenyőfákkal, bószme sziklás kiszögelésekkel, vulkánokkal, a réten szaladgáló nyulakkal, kifogható halakkal, szellemharcosokkal, totemoszlopokkal, bázikus sziklába vájt szobrokkal, vízesésekkel, sokféle ügyesség feladattal, gyűjthető extrákkal, tuningolható varázserővel, egyszóval mindennel, ami indiános. Ez a game össze lett rakva, és minden kisebb hibája ellenére, (néhány feladat túl sokszor ismétlődik, itt-ott beragad a kamera, és elkezd remegni a kép) nekem bejött, hangulatos, stílusos, könnyed darab, ugyanakkor kellően összetett, hogy az idősebbeket is lekösse, higgyetek nekem felüdülés, és egy próbát mindenképp megér.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Mielőtt azon – hálistennek egyre fogyatkozó – beállítottságú olvasóink, akik az „Xbox" szó bárminemű negatív szövegkörnyezetben való feltüntetése láttán káromkodó- és idegrohamot kapnak, elkezdenének anyázni, gondolkozzanak el: hány kellemes mászkálós platformjáték hozzáférhető X-re? Sajnos nem sok. Itt az idő, hogy egy PS2 is kerüljön az FPS-ek istene mellé!

BRAVE

SONY

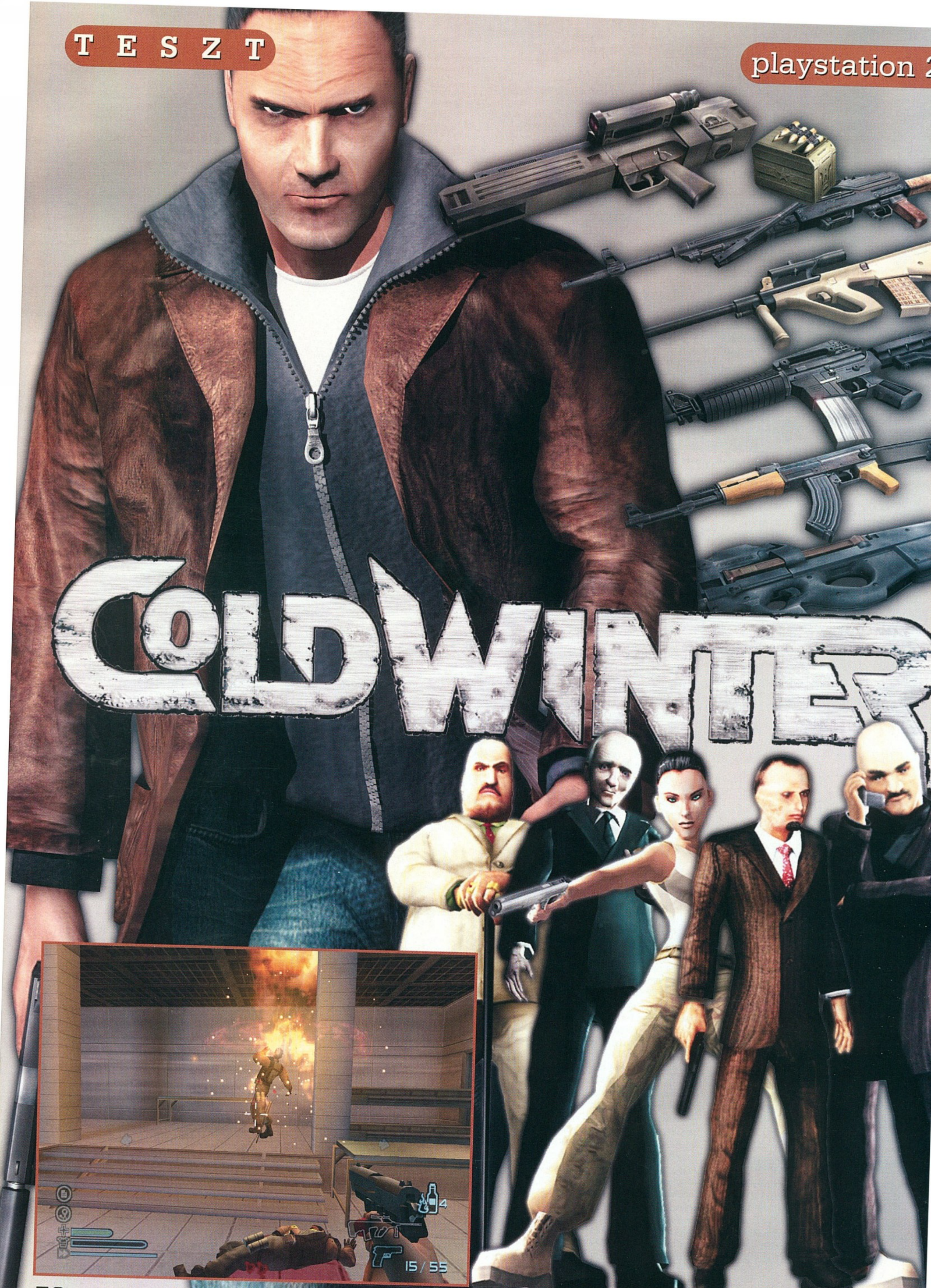
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ jófajta ötletes hangulatos platformer akció
✕ csak kisebb hibák

8 pont


COLDWINTER
15 / 55

A NUKLEÁRIS TÉL KÖZELEDTE











PEACE

PC-s körökben dívó formula, hogy az FPS, mint stílus, nem igazán konzolra való játékforma. Bármennyire is fáj, maximálisan igazat kell adnom nekik. El kell fogadnunk ugyanis a megcáfolhatatlan tényt, hogy a személyi számítógépeken futó, vagy inkább személyi erőművek-hajtotta csúcs first person shooterek (like HL2, Far Cry) csillogó-villogó grafikájával, de legfőbbképpen pörgős játékmenetével a jelenlegi generáció egyetlen témabeli alkotása sem veheti fel a versenyt, még ha legtöbbjüknek konzolokon is viszontláthatjuk majd a közeljövőben a – reményeim szerint azért igencsak ütős – portjait. Ennek oka roppantmód triviális és elsősorban a hardverben keresendő: először is nyilvánvaló, hogy technikai szempontból már több, mint fél évtizedes elmaradásban van a jelenlegi generáció a mai kor csúcspécéivel szemben. A második és az elsőnél azonban nagyságrendileg fontosabb szempont az, hogy az egér / billentyűzet / egyéb spéci kiegészítő (pl. headset) szentháromságot bizony egyetlen kontroller sem tudja helyettesíteni. Egyetlen ütőkártyája maradt tehát kedvenc konzoljainknak, ez pedig nem más, mint a hangulat. HALO, Killzone... ugye nem kell magyaráznom?

WAR

Andrew Sterling, a brit M16 ügynök kivégzésére várva sínylődik egy a legfinomabban is csak a földi pokol jelzővel illethető kínai politikai börtönben. Kilátástalan helyzetéből egy volt társa, a kínai származású Kim menti ki, egyúttal ő lesz az, aki az invitáció egy eléggé érdekes formáját választva intézi el azt, hogy Danny Parish, az ex-SAS katona megbízásából egy észak-afrikai központú, kiterjedt hálózattal rendelkező nemzetközi bűnbanda nyomába eredjünk. A fegyverekkel üzletelő szervezet nyomainak földrészeken át való kutatása közben egy Grey Wings nevű, nukleáris tömegpusztító-fegyver kutatásokban érdekelt szupertitkos projekt megléte jut tudomására Sterlingnek, méghozzá nem mástól, mint magától a szervezet egyik – ha nem a – legbefolyásosabb alapító tagjától, Mr. John Grey-től. Főhősünk hát nyakába veszi a fél világot és Grey megdöbbentő víziójának fő motívumát, egy esetleges nukleáris apokalipszist megelőzendő elindul, hogy felkutassa, egyúttal pedig a föld színével tegye egyenlővé az illegális kutatások helyszínét, a Winterlong bázist.

IRÁNYMUTATÁS

Az irányítás elsajátítása pár percnél többet nem vesz igénybe, pofonegyszerű és kézre eső. A jobb karral lehet nézelődni, a ballal pedig előre és hátra, valamint oldalirányban haladni. Az L1 az ugrás, az L2 a lehajolás, az R1 a tüzelés, az R3 a zoomolás, az R2 pedig a különféle gránátok elhajítása. A fegyverek között a bal iránygombbal, a gránátok között pedig a Körrel váltogathatunk; új fegyvert a Négyzet hosszan tartó nyomásával vehetünk magunkhoz (egy időben két különféle lehet a birtokunkban), ezzel van lehetőségünk a tárazásra is. A Háromszöggel a közelharcban jeleskedhetünk, dobozokat törhetünk vele ripityára muníció után kutatva, a kereszttel pedig különféle akciókat hajthatunk végre. Karakterünk alapesetben meglehetősen lomhán mozog, mint aki jól végezte dolgát, a futásra az L3 lenyomásával vehetjük rá. Mindjárt itt érdemes megemlíteni, hogy egy idő után még a legedzettebb kommandós, így Sterling is kifullad, ekkor pedig elkezd gyalogolni. Fontos, hogy zoom-módban is gyalogol a karakter, erre érdemes különösen figyelni, mert magam nem egy esetben ennek okán kerültem szívóágra! A képernyő jobb alsó sarkában láthatóak fegyvereink sziluettjei, az aktuális tárában lévő, illetve a rendelkezésünkre álló töltények számával megtámogatva, a bal alsó sarokban meg az életerőnket, páncélzatunk erejét, no meg a futásra rendelkezésre álló erőtartalékot vehetjük szemügyre.

Külön említést érdemel a jobb iránygombbal való „öngyógyítás", ezenkívül a X, mint az akciók véghezvitelére hivatott gomb. Ez utóbbi túl azon, hogy ajtók hagyományos módon, vagy éppen álkulccsal, elektronikus kódfejtővel való nyitogatására, a továbbjutást garantálni hivatott kapcsolók nyomogatására, vagy halott katonák holttesteinek átkutatására is alkalmas rendelkezik még egy igen fontos funkcióval. Tárgyak közelében a bal felső sarokban legördülő menüből az iránygombokkal különféle lehetőségek közül választhatjuk ki a nekünk éppen tetsző dolgot, melyet a kereszttel konfirmálhatunk. Így vehetünk magunkhoz, tehetünk le, vagy éppen dobhatunk el magunktól tárgyakat, gyárthatunk padokból, székekből, golyóálló pajzsokból ideiglenes fedezékeket és ezzel állhatunk be géppuskafészkek mögé is, hogy csak a legfontosabbakat említsem. A Start gomb az Options menü, a Select pedig a segítség / objektíva / intelligence (hír) / tárgykombináció almenü. A tárgykombináció fontos szerepet kap a játékban: üres üvegekből és gyúlékony folyadékokból, valamint időzítő szerkezetekből és plasztikból robbantóeszközöket, drótdarabokból pedig csípőfogóval álkulcsokat tudunk itt gyártani.

ELLENSÉGKÉP

A birminghami illetőségű *Swordfish Studios* mindent megtett annak érdekében, hogy az Egyesült Államok, mint World Police által kialakított ellenségkép valamennyi aktuális szereplőjét felvonultassa a virtuális porondon, természetesen a „csúnya, rossz, gonosz bácsik" szerepében. Ennek tükrében korántsem meglepő, hogy távol keleti helyszíneken bonyolódik a mese fő szála, Európába, azon belül is Prágába csak a történetvezetés egy röpke kitérőjeként jutunk el, mikor Mr. Grey – egyébként el nem ítélhető módon – feltárja a Grey Wings projekt sötét titkát.

Hagyományos értelemben vett főellenségekkel pontosan három esetben, akkor is két helikopter és egy tank formájában találkozhatunk a programban, így a központi figurák fülön csípése mondhatni semmiben sem tér el a többi ellenséges szereplőétől. Az egyes ellenségtípusokat egyébként leleplezi a program, hisz az elsősorban a multi móduszban szerepet kapó profilbeállítás modell almenüjénél áttekinthetjük valamennyi a game-ben szereplő karaktert, a kínai börtönőröktől kezdve a kairói zsoldosokon át egészen a Winterlong-katonákig. Igazság szerint a számukkal elégedett vagyok, az őket irányító AI viszont hagy némi kívánnivalót maga után. Ellenfeleink beakadnak az ajtókba, sok esetben nekünk háttal közelítenek, illetve bujkálnak (és nem azért, mert nem vesznek észre), szabad prédaként az orrunk elé kiugorva másodpercekig csak táraznak, vagy másodpercek hosszú során át gyártják a friendly-fire-t nagy-nagy megelégedésünkre. Ennek megfelelően a normál fokozaton a leggyakorlatlanabb játékos folyamatos előrehaladása is garantált, csupán arra kell ügyelni, hogy ez a haladás szakaszos, megfontolt, ne pedig heroisztikus legyen, ugyanis szinte a játék bármelyik fázisában könnyedén halálos kimenetelű zárótűzbe lehet kerülni. Nem kell tehát kapkodni, a türelem, mint oly sok esetben, itt is rózsát terem...

ARMORY

Brutális a fegyverarzenál mérete: pisztolyok, félautomata és automata géppuskák, géppuskafészkek, shotgunok, lángszórók, távcsöves puskák, vállról indítható rakéták különféle vállfajaival, összességében több tucat különféle pusztító eszközzel biztosíthatjuk be testi épségünket, és akkor még a támadó gránátokról, molotov koktélokról, plasztik robbanóanyagokról, füstgránátokról nem is tettem említést. Járművek felett sajnos nem vehetjük át az irányítást, bár helyben álló teherautókra rögzített géppuskafészekből, illetve egy esetben sífelvonóról is oszthatjuk az áldást és – a Red Factiont idézendő – a végjátékban biosuitból is szemlélhetjük az eseményeket. Tetszett, hogy az ellenségek sérülési pontjai precízen felépítettek, a testük különböző pontjait eltalálva egészen élethűen, „hihetően" reagálnak: összeesnek, majd feltápászkodnak, egyensúlyukat vesztik és megszédülnek, vagy épp csak megzavarodnak. A rongybaba modell a robbanásoknál különösen jól érvényesül: a karakterek szétszakadnak és darabjaik szanaszét hullanak, ha pedig egy snipert kilövünk egy toronyból, akkor az élettelen test látványosan zuhan le a korláton keresztül a nagy semmibe. Ja igen, jut eszembe: mind a játék interaktív, mind pedig annak mozi része, tehát az átkötők is brutálisak, véresek, néha talán túlzottan is. Szakadnak a végtagok, a testrészek csak úgy röpködnek és mind emellé hektószám ömlik a vér. Emberi is, állati is, már ha nekiállunk madarakra, patkányokra és egyéb létformákra is vadászni (mint ahogy az jó gamerhez illik, és mint ahogy azt az egyik sniper is demonstrálja az egyik átvezetőben).

VÉGJÁTÉK

Renderware motor. Világszínvonalú tool, ez kétségtelen, ellenben a játék, amelyet meghajt bizonyos szempontokat figyelembe véve nem csak bizonyítja, de cáfolja is ezt a kijelentést. Kezdjük a negatívumokkal: a változatos terepszakaszok bizony sterilek, ráadásul zártak is. Eltévedni leginkább csak egyes pályaszakaszokat összekötő víz alatti barlangokban lehet, ezt pedig a fejlesztők részéről pusztán a tiszta játékidőt hosszabbítandó szándékos nehezítésként, mintsem jól átgondolt, ötletes pályaszerkesztési megoldásként tudom értelmezni. Tetszett ellenben, hogy mind az öt egymástól eltérő, kis részekre szabdalt level (kínai politikai börtön, kairói városrész, raktárhelyiség, katonai bázis, sivatag, Winterlong bázis) még csak véletlenül sem áll unalomig ismétlődő elemekből, így azok kellően változatosak és izgalmasak. A program fizikája egyrészt mint azt már a karakterek sebzésénél említettem igen jó, de az érem másik oldalán ott van a tény, hogy a nagyobb tárgyakat (asztalokat, hatalmas dobozokat) úgy tologathatjuk magunk előtt, mint egy gyufásdobozt, egyszerűen nincs súlyuk. A robbanások és az azokat kísérő motion blur effektek látványosak (persze a felvehető üzemanyaggal teli kannák számomra érthetetlen módon például soha nem robbannak fel), a fényhatások közül pedig a lámpák, no meg a nap vakítását emelném ki. A zenék és hanghatások feledhetőek, nem hagytak bennem mély nyomot, legalábbis így első végigjátszásra. Elsőre és egyben utolsóra, mert a játékot legközelebb csak egy esetleges négy playeres multizásra fogom előkapni, hátha abban sokkal jobban teljesít, mint a fő csapásirányban, a single módban. Egyáltalán nem rossz, de nagyon könnyen feledhető, még ha sok nagy cím (HL, HALO, Deus Ex) is eszembe jutott a vele való játék során. Ez bizony egy négyes alá, de inkább egy masszív közepes...

[D a e]
suffocation@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Marhára tetszenek benne a tűzharcok, ahogy fütyülnek a golyók, megy ilyenek. Egy fullos, stuffokkal teli hónapban talán azt mondanám, hogy „gondolkozz el vásárlás előtt", de most, hogy ilyen ínséges időket élünk, egész nyugodtan beruházhatsz rá – mert nincs jobb.

COLD WINTER

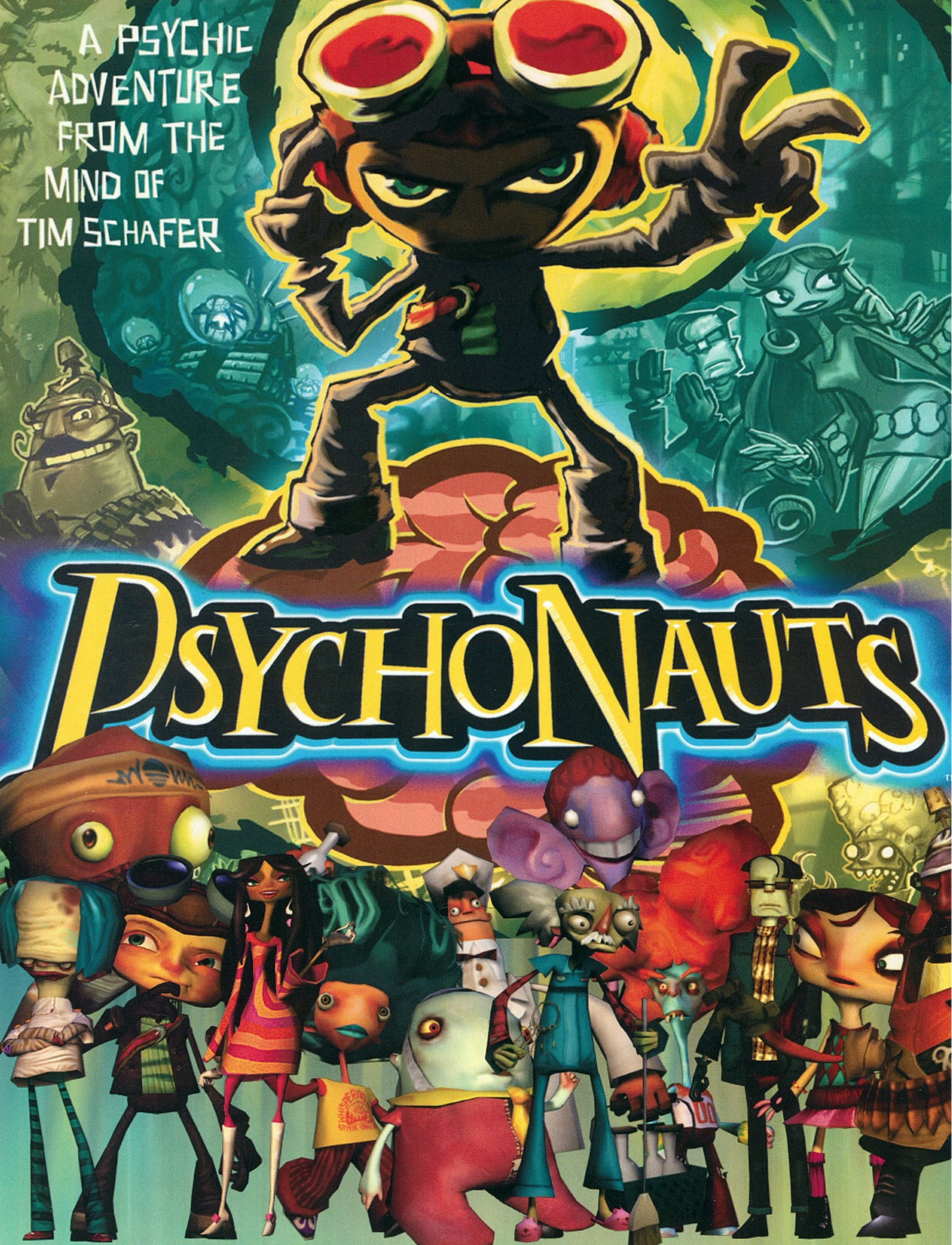
VU GAMES / SWORDFISH STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

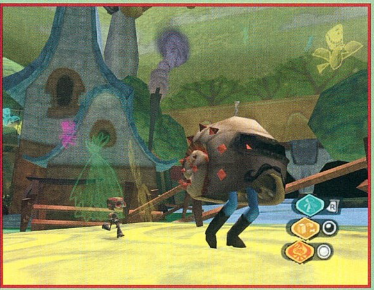
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos, 8 online, multi tap, headset
memóriakártya 8mb (2604KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ konzolos fps
× átlagos konzolos fps, mentés mérete

6 pont

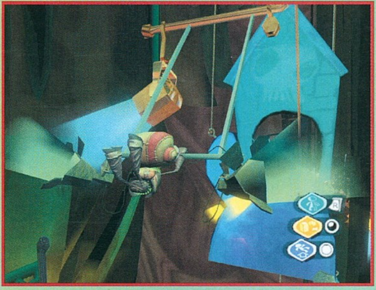

A PSYCHIC ADVENTURE FROM THE MIND OF TIM SCHAFER
PSYCHONAUTS











Tim Schaffer érdemei vitathatatlanok. A játékdesignerek kisistene, a LucasArts egykori nagyágyúja minden idők legjobb kalandjátékainak elkövetője. A Day of the Tentacle, a Full Throttle és a Grim Fandango kiagyalója – utóbbi a cikkíró kedvence, véleménye szerint a stílus abszolút csúcsa – egy csapásra becsente nevét az ipar nagykönyvébe, valamint a gamerek szívébe. Manny Calavera földöntúli kalandja igazi mérföldkő, az alfa és az omega, így nem meglepő, ha több éves szünet és síri csend után az úr következő próbálkozását hatalmas elvárásokkal telve várták a rajongók. Négy esztendő és két kiadó szerelmi háromszögének kiteljesedését követően végül megérkezett, itt van teljes valójában mű, a jelen oldalakon boncolásra kijelölt **Psychonauts**.

DONT EAT ME. I'M A MIGHTY PIRATE!

Képzeljük el a Psychonauts-ot úgy, mint egy lédús, egészséges almát. A megkapó külső tartalmasabb, a vásárlásra sarkalló vizualitásoknál is több élvezetet nyújt. A vékony héj képezi a literatúra tövises mezejét, középpontban Razputinnal, az alig 10 éves kisfiúval. Raz elszökött otthonról, belopózott a szupertitkos Psychic Campbe, hogy a kormány által finanszírozott programból kihasítsa a maga részét, majd kiérdemelje a Pszichonauta címet. Hiába a sikeres beszivárgás, hősünk nem maradhat sokáig a táborban – a felügyelő ügynökök mindenáron haza akarják vitetni, ám a sajnálatos és váratlan eseményeknek hála (?) több időt tölthet el társai körében. Egy titokzatos szörny módszeresen a fejszerkezetet kitöltő velő gyűjtésébe kezd, ezzel – szó szerint – agyatlan tévét bámuló birkákká változtatva az áldozatokat. A feladat innentől adott, meg kell találni az ördögi konspiráció kulcsfiguráit és az eltulajdonított szerveket, a lehető leggyorsabban.

A kés egyre mélyebbre hatol a gyümölcsrostok sűrű masszájába, felszínre kerülnek a mozgatórúgók: a Psychonauts alapvetően platformjáték, de a rétegek szövevényes hálóját kibogozva kiderül, hogy itt bizony többről van szó. Egy csipetnyi ebből, egy csipetnyi abból s kész is a mindent verő keverék. A *Double Fine* háziasszonyai (gyk. a fejlesztők), egész pontosan Tim Schaffer uraság az adalékok kiválasztásánál előre megfontolt szándékkal törekedett arra, hogy a végeredmény méltán elfoglalhassa helyét a szótárak „egyediség" címszava alatti példasorban. Az ugrálás és gyűjtögetés (erről később) természetesen a fő motívum, de ezt olyan remek dolgok fűszerezik, mint több perces dialógusok, logikai feladványok vagy épp taktikázást igénylő küzdelmek. A párbeszédek rendkívül kedvesek, dúskálnak a jobbnál jobb poénokban, ráadásul a feltehető kérdések sorozatának kiválasztása teljes mértékben a gamer feladata. Az egyedi íz ezen két összetevő keverésével jön tehát létre, arany tálcán nyújtva így a felhőtlen szórakozás kincsét. Bár a tulajdonképpeni történet végigvitele nem igényel többet, mint 10-15 órát, a megkaparintható apróságok drabális mennyiségének hála jelentősen kitágul a játékidő felső határa. Rez rendelkezik egy bizonyos „pszi" szinttel, amit az előrejutás érdekében folyamatosan növelnie kell, ezt pedig az elmék (lásd következő bekezdés) felfedezése közben talált szellemalakok begyűjtésével tornázható az egekbe. A sziluettek többsége berendezési tárgyakat, vagy épp a helyszínhez illeszkedő objektumokat ábrázolja, egy-egy szakaszon akár 25-30 ilyen is begyűjthető drágaságba botolhatunk, ez pedig nagyon jó – az első egy-két órában garantáltan mindenki a táborban fizetőeszközként használt, egykori indiánok által használt szentelt nyílhegyeket fogja keresni, a lehető legeldugottabb zugokban is. Fejlődni muszáj, az egyre keményebbé váló ellenfelekkel csak újabbnál újabb pszichikus képességekkel lehet padlóra küldeni. Az arzenál



hatalmas: pirokinézis, telekinézis és agyolvasás éppúgy belesimul a felhozatalba, mint tűzlabdák eregetése vagy a kiszemelt delikvens megtévesztése.

A hagyományos pályaszerkesztésnek vége, legalábbis a Psychonauts esetében. Bár az alaptábor is tartogat felfedeznivalót, a tényleges előrejutás a feltárandó elmék bejárásával és az adott probléma megoldásával mehet végbe. Szerettem volna elkerülni a spoilerezést, de ellenállhatatlan késztetést érzek arra, hogy bemutassam a véleményem szerint minden idők egyik legtökéletesebb „szintjének" perfektül megválasztható szakaszt.

Egy magába feledkezett biztonsági őr egy bizonyos „Tejesembert" okol minden bajért és aljas cselekedetért. Az összeesküvés elméleteket kultiváló delikvens olyannyira belefeledkezett az elméletébe, hogy nem vesz tudomást a világról, így Rez kénytelen ajtót nyitni az illető szimpatikus pályáira, hogy a gordiuszi csomót elvágva észhez térítse a peont. Az áldozat agyába huppanva egy 180 fokos fordulatot vett, szó szerint kifacsart kertvárosban landolunk, amit barna ballonkabátos, fura figurák népesítenek be. Ki az a Tejesember? Hol van a Tejesember? A kérdésre a válasz a legeldugottabb szegletben foglal helyet, eljutni oda nem egy sétagalopp. A morcos urak mindegyike egy jól körülhatárolt területtel rendelkezik, az ezeken való áthaladás csak az illetékes személyeknek lehetséges. Az álcázás művészete előkerül a kalapból, így lesz Rezből csatornatisztító, özvegy, háziasszony vagy épp bérgyilkos. A habcsókra emlékeztető örömadag királyi csemege, melyet a tetején található meggydarabka tesz tökéletessé: a gyümölcsfoszlányt ezúttal az ellenfelekként kezelendő alakok színjátszása képviseli. Már-már Tim Burtonre emlékeztető szürreális mondatfoszlányok hagyják el a szájukat: „Én bérgyilkos vagyok. Embereket ölök pénzért. Néha a kormánynak dolgozom". „Én háziasszony vagyok. Bár nem kapok fizetést, kemény munkát végzek. Sütit sütök, mert a férjem és a család szereti". Olyan gyomorba vágó hatása van ezen és az ehhez hasonló soroknak, ami maradandó emlékként férkőzik bele az ember memóriájába, örök időkre.

ES EL POLLO DIABLOS!

A magház és az azt körbeölelő tartalom mibenlétére tehát fényt derítettünk, ideje a cukormázas külső borítására is időt szentelnünk. Az már az oldalra betűzött látnivalók alapján is leszűrhető, hogy bizony itt nem a technika csúcsáról, vagy Doom 3-at és Riddicket megdöntő erőteljes technikai képességekkel fogunk találkozni. A Psychonauts a maga nemében szép, sőt, továbbmegyek, egyenesen gyönyörű, de szigorúan csak akkor, ha képesek vagyunk elvonatkoztatni a poligonhegyekkel, high-res textúrákkal és egyéb nyalánkságokkal dobálózó droidok elvont és értelmetlen alaptéziseitől. Művészi tökéletesség – igen, azt hiszem ez írja le a legpontosabban azt a hatást, amit a Double Fine art részlegének isteni kézzel megáldott egyedei létrehoztak. Mivel nem tényleges pályaszakaszok képezik a bejárható terepet, ezért a designerek tényleg szabadon ereszthették a fantáziájukat az álomvilág és a realitás repertoárjának böngészése közben. A feltérképezendő elmék csak alig egy-két közös ponttal rendelkeznek (főleg ellenfelek terén, cenzorok szinte mindenütt vannak), a maximális változatosság biztosított. A fentebb ecsetelt zseniális kivetülés mellett a paletta olyan remek hangulattal megáldott lokációkat tartalmaz még, mint a festői spanyol kisváros sikátorai, a katonai kiképzőtáborra emlékeztető hatalmas harcászati aréna, vagy épp egy táblás stratégiai játékba oltott (!) csatamező. Természetesen hagyományos értelemben vett terepek alkotják a tábor területét, melyek népes flórával és faunával rendelkeznek, de a központban a spirituális utazás végtelenül változatos szegletei szerepelnek.

A hallójáratokat kínzó audiális Miso leves mind a szinkronszínészek tekintetében, mind pedig az aláfestő muzsikákat szemlélve megállja a helyét. Az utóbbi a mediterrán, főként spanyol táncokra emlékeztető melódiák mellett a Casablanca-t és a Grim Fandango-t idéző, többnyire film noir alkotásokat életre keltő, remekül megkomponált trombita és zongoraszámok személyében szerepel, míg az utóbbi az eddig összerakott legjobb csapat segítségével oldja meg a rá bízott feladatokat. Még a legutolsó mellékszereplő is olyan nívós anyagot produkáló művész segítségével szólal meg, amire csak a lehető legritkább esetben akad példa. A kiválóan megírt dialógusoknak hála minden egyes párbeszéd élettel teli, hihető és eszement egyben, olyan poénorgiával szervírozva, hogy az ember bizonyos időközönként a padlón gurulva próbálja lenyugtatni a vad mozdulatokkal görcsölő rekeszizmát.

I'M THE VICTIM OF SOCIETY

A Psychonauts a játékdesign egyre sablonosabbá váló, őszbe facsarodott erdejének hűs tavaszi fuvallata. Határtalan boldogsággal tölt el, hogy vannak még olyan Michael Ancelhez hasonló fejlesztők, akikben van elég erő és bátorság ahhoz, hogy a folytatások bűvköréből kitörve valami újat, valami alapjaiban lenyűgözőt hozzanak létre. Legyen akármilyen jó egy x-edik epizód, közel sem lehet olyan tökéletes és üdítő, mint egy minden porcikájában eredeti, kifogástalan alkotás. Alanyunk ilyen: a Beyond Good & Evil óta talán kategóriáján belül a legtökéletesebb, ordítóan szórakoztató műremeke, itt és most, jó időben. Kihagyhatatlan, ez nem vitás. (Utóirat: Köszönet Warhawk Xbox mágusnak a cikkhez nyújtott elengedhetetlen segítségéért)

Wilson
(The Milkman)

MARTIN BELESZÓL!

Számomra a Psychonauts feltűnően bizarr, némileg talán ijesztő (de jópofán ijesztő) képi világa jelentette a legnagyobb élményt a tesztelés közben. Egyből a Burton féle Lidércnyomásra asszociáltam, ami egyszerre volt meglepő, ronda, félelmetes, kedves és izgalmas. Nekem ez a „másság" kilenc pontot is megér, de hiányérzetem is van: nem platformjátékot vártam, hanem kalandot…

PSYCHONAUTS

MAJESCO / DOUBLE FINE

MÁS VERZIÓ: PS2

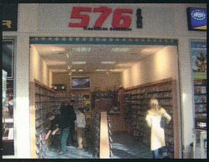
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos, dd 5.1

✔ hasfalszaggató humor, agyament karakterek
× problémák a kamerával

8.5 pont

www.576.hu

Pólus


419-4117

Mammut II


345-8076

Árkád


434-8076

Campona


424-3424

Duna Plaza


239-2858

West End


238-7576

EUROPARK


280-9585

Debrecen Plaza


06-52/342-120

Kecskemét

2005. augusztus 25.

Kecskemét

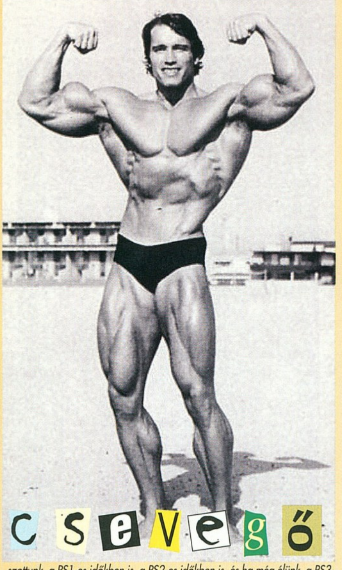
Még tisztán élnek bennem óvodás emlékeim, amint Egon és Zoli barátaimmal nézegettük híres akcióhősök pózolós „autogramkártyáit”, és azon tanakodtunk, vajon Bruce Lee, vagy Arnold az erősebb. Érdekes, ha belegondolunk, hogy míg akkoriban sok gyerek izmos szuperhős, harcművész, vagy mint az esetemben, ninja szeretett volna lenni, addig egy friss felmérés szerint a mai fiatalok többsége pop-, vagy valóságshow sztárságra vágyik. Az utóbbiról modern korunk médiája, az előbbiről pedig többek között a '80-as évek filmipara tehet, melyről most egy kicsit bővebben is mesélnék nektek.

Az egész izmos szuperhős „mozgalmat” gyakorlatilag egyetlen emberre vezethetjük vissza, Arnold Schwarzeneggere, pontosabban egy kulcsfontosságú dokumentumfilmjére, a '78-as *Pumping Ironra* (Acélizom), ahol számos testépítő életébe, és edzési / versenyzési élményébe engedtek betekintést a filmkészítők, bár számos karaktervonást, például Arnold céltudatos, gépjellegű gondolkodását, vagy Lou Ferrigno (Hulk) „áldozat” szerepét direkt a kerek „történet” érdekében eltúloztak. Közvetlenül ennek a filmnek köszönhető, hogy a közvélemény elvetette az olyan, és hasonló sztereotípiákat, miszerint a testépítőknek nincsen személyiségük, sőt korábban gyakran még bolondnak is hitték őket. A testépítést, mint sportot, végérvényesen elfogadták, az edzőtermek gomba módra kezdtek el szaporodni, és hiszitek vagy nem, de a *Pumping Iron*nak köszönhető, hogy a fitnessipar ma már sokmilliárdos üzletággá vált.

Amit viszont még ennél is fontosabbnak tartok, hogy a '70-es és '80-as évek hollywoodi akciófilmei között sorra jelentek meg olyan klasszikus művek, mint a Terminátor, Rocky, Predator, Rambo, stb. Ha a rendszerváltás előtt még nem is mindegyik film jutott (mármint juthatott) el a magyar mozikba (amit pl. a Rambo 3 esetében nem is csodálok, aki ismeri a filmet, tudja miért), de a (garázsszinkronos) videokazetták által nagyon fontos részévé váltak sokunk gyermek-, vagy kamaszkorának. Ők igazi húsvér megtestesítői voltak álmaink szuperhőseinek, akikkel azelőtt legfeljebb csak rajzolt formában találkozhattunk képregényekben. Sok gyermektáborban nagy divat volt esténként összegyűlni, és a (egy ládában összegyűjtött) szavazatok alapján egy híresebb filmet megnézni egy teremben, vagy a szabadba kiállított televízión. Az akkori egycsatornás unalmas tévéműsor, és a cenzúrázott, vagy erősen korhatáros mozifilmek mellett hatalmas és maradandó élmény volt számomra olyan filmeket látni, mint a Conan, Cobra, Terminator, Rocky IV, vagy a Rambo sorozat. Arra is tisztán emlékszem, hogy milyen nagy szám volt, ha egy új Schwarzenegger film került a mozikba. Kisgyerekként ámulattal figyeltem, ahogy pl. Arnold a *Kommandó* elején – zenés felvezetés mellett – hazajön a favágásból, és hatalmas bicepsze duzzad, ahogy a vállán egy fatörzset cipel. Schwarzenegger, Stallone, Van Damme, Dolph Lundgren fantasztikus fizikuma sokunkat lenyűgözött akkoriban, és számítógépes trükkök hiányában – kisebb túlzással – ők maguk vitték el a filmeket a hátukon. Persze azóta minden fontosabb színész végez testépítést, mielőtt megkezdődne a forgatás.

A '90-es évek közepétől azonban megváltozott a közvélemény. Talán a fitnessipar erőszakos reklámhadjáratainak köszönhetően, de újra előtérbe kerültek olyan sztereotípiák, miszerint ha valaki izmos, akkor buta. Eltekintve a számomra sem szimpatikus „gyúrunk vazze” terempatkányoktól („szakkifejezés” olyan sporttársakra, akik mindig a konditeremben lógnak, és lábizom híján tréninggatyát hordanak) ez természetesen egy hülyeség, és azon túl, hogy a testmozgás egészséges, még serkenti is a gondolkodást. Mindenesetre tény, hogy a mai szuperhősök nagy része cingár csenevész srácokból áll, ehhez képest 10-20 kilós kardokat forgatnak, vagy éppen kocsikat dobálnak (pl. Pókember, Trója, Mátrix). Az izmos karakter szerepét már csak nagyon kevés színész próbálja eljátszani, pl. Vin Diesel (Riddick), Rock (Skorpiókirály), Vesley Snipes (Blade), esetleg Ralph Möller (Gladiátor /Maximus társa/, az új Conan sorozat főhőse), és az ő esetükben is csak mérsékelt a siker. A mai mozifilmek drágábbak és látványosabbak, de szerintem gyakran egész egyszerűen üresek. Nagyon sajnálom, hogy elmúlt ez az időszak, de azt még jobban sajnálom, hogy a mai fiatalok életéből kimaradt. Jelen korunk generációjának talán már túl látványtalanok, ómódiak, vagy egyszerűen nem elég menők ezek a filmek. Ők talán már egy Bud Spencer / Terence Hill filmen (pl. Kincs ami nincs) sem nevetnének. *(Hála istennek, hogy az általad említett, sz*rrá gyúrt, mára már a 25. szerváltültetésen átesett, agyonkokszolt badibilderek kikoptak a filmekből, azért meg külön hálás vagyok a sorsnak, hogy Van Damme csillaga leáldozott. A Kincs ami nincsen meg már akkoriban sem tudtam röhögni, mert szánalmas volt. Martin)*

Szia Krisztián! Már régóta furdalja az oldalamat egy kérdés, ami abból kifolyólag jutott az eszembe, hogy mindig azt hallom az újságban (és egyéb más off-, online helyeken), hogy az öregebb játékosok sokszor nosztalgiáznak, és elmélyülnek a régi emlékekben. És itt jön a kérdés: nem lehet, hogy nekik/nektek azért jönnek be a retro játékok, mert ti azokban az időkben játszottatok, és nekünk meg azért tetszenek a mostaniak, mert mi ebben az időben játszunk? Én őszintén elmondom, hogy az MGS1-en, Driver 1/2-n, Tony Hawk 2-n, és a Tekken 3-an nőttem fel (tehát PS1-es voltam :), és ezekhez kötődnek az emlékeim: amikor Szilveszterkor este 6-tól, reggel 7-ig nyomtuk, meg amikor egész nyári szünetben csak az MGS1-el nyomtuk unokatesómmal, és csak egyszer mentettünk az egész játék alatt (a kínzásnál). És ezek a játékok nem az überjó grafikával büntettek (mint manapság egyre több játék), hanem a HANGULATTAL (csupa nagybetűvel), és némely esetben a szavatossággal. Sajnos most már egyre ritkábbak az olyan alkotások, amik maradandó élményeket (emlékeket) nyújtanának. De azért reménykedek, hogy a Sony Cellje nem csak a grafikában fog hatalmas javulást hozni, hanem mondjuk egy olyan dologban, amit úgy hívnak: AI. És remélem, hogy az MS sem csak az XNA-ban látja a jövőt, és remélem, hogy az N nem fog csődbe menni, miután bebukta ezt a Revo-s témát... (Szerintem ha a kézi konzoloknál maradtak volna, és hagyják elúszni az asztali konzolpiacot, akkor nem itt lennének, ahol most vannak) Az MS MTV-s bemutatójáról meg annyit, hogy vagy nagyon taktikáznak, vagy nagyon magabiztosak, vagy nagyon hülyék.:) És ezt X-es létemre mondom! Röhej volt az a műsor... Na, én zárom soraimat, mert már így is nagyon hosszú lett ez a levél. Üdv, Axly **(Igazad van, bármivel is kezd el az ember behatóbban foglalkozni, mindig az első benyomások a legtartósabbak. Ami a Nintendót illeti, ha lesz pénzem, ugyanúgy megveszem a következő gépet is, mert továbbra sem szeretnék lemaradni a híresebb sorozatok igényes folytatásairól. Krisz)** *(Mivel Krisz megint csak félrebeszélt, válaszolok neked: nem, nem lehet. Mi már azokban az időkben is játszottunk, a PS1-es időkben is, a PS2-es időkben is, és ha még élünk, a PS3-as időkben is játszani fogunk. Mindegyik korszakra igaz, hogy a játékok a HANGULATTAL taroltak / tarolnak, és hiába öli meg egymást a Msoft vagy a Sony, meg a sok hülye idióta rajongó, akkor sem az számít, hogy mi van a TV alatt, hanem az, amit belül érzel... Martin)*



Hí Öthetvenhatkonzol! Nos, bár tudom, hogy a Krisztián a múltkori csevibben arra ösztönzött mindenkit, hogy a hagyományosnak mondható tollas megoldású leveleket írjunk, mert közelebb állnak hozzá személyesebb mivoltuk miatt, azonban Én szeretnék mindenkit megkímélni a még néha számomra is olvashatatlan írásomtól, annak ellenére, hogy percenkénti leütéseim száma bőven 100 alatt van. **(Én úgy gépelek, mint a villám, néha le-le csapok. Krisz :)** Gondolkodásra sarkallt az áprilisi csevi, többek között a még mindig „dúló” konzolháborús téma. Lehet bennem a hiba, de még nem értem honnan-e jelenség! Jó régóta rajongok a videojátékokért, de sosem haragudtam senkire, azért mert Neki más gépe van, max. irigykedtem miatta. Az szerintem hasznosabb volt, hogy inkább összehaverkodtunk, így lehetőségem volt irigységem tárgyával is játszani egy jót! Értelmetlen, s meddő vita az egész, nem is értem miért kell ezt (is) olvasnunk hónapról hónapra... Inkább ugorjunk, úgysem ez volt az utolsó levél, ami erről a témáról (is) értekezik. **(Engem személy szerint soha nem zavart ez a konzolháborúsdi téma. Inkább csak elmosolygok, amikor egyes fórumokon gyakorlatilag fröcsögve őrjöngnek egymással a táborok, bármilyen gépről is legyen szó. Krisz)** *(Ha neked kéne a sok állatot moderálni, zavarna, hidd el. Martin)* Nagyon tetszik a következetességetek, és az hogy kiálltok a véleményetek mellett. Ami szintén tetszik, az a gáláns megoldás, amivel mindig kikerülitek a warez kérdést. Elég baj, hogy egyáltalán szükség van erre. **(Én azt sem tudom, hogy mi az a warez, és különben sem foglalkozom vele, és különben sem adom el senkinek, és különben is csak a barátaimnak... Krisz :)** Jó a Cool-Túra rovat, bár eleinte nem értettem mit keres egy ilyen újságban, a sokszor elég rétegízléssel foglalkozó rovat, ma már azt nem érteném miért nincs. Persze időközben rájöttem: ez ismeretterjesztő rész, egy „másabb” útról, mint amibe belekényszerít egy manipulatív-manipulált világ. Nagyon tetszenek a Japánból érkező tudósítások, részben, mert imádom Japánt, részben, mert kielégíthetetlen kíváncsiság gyötör, illetve gyötörne, ha nem élvezném... Előétel szintén rulz, néha-néha sejtetni engedi: érdemes várni, és izgulni, vagy a beharangozott katarzis várat még magára. A nagy kedvenc Retro rovatot nem is jellemzem, kötelező, mint a történelem az iskolában, nem ártana, ha az állandóan fikázó, valószínűleg 12-13 éves, kis hülyegyerekek is inkább ebbe ölnék rengetek fölös energiáikat, így legalább ragadna rájuk valami a koszon kívül. **(Szerintem azért egy 12-13 éves gyereknek hasznosabb elfoglaltságot is lehetne ajánlani, mint a retro játékok, pl. sport, barátok, vagy lányok. Krisz)** *(...vagy a testépítés. Esetleg a gyúrás. Ja, meg az edzés. Ezek mind durva jók. Már egy centit nőtt a karom. De zsír. Martin :)* A hírekről meg nem jut eszembe semmi. Valószínűleg, mert pontosan azt kapjuk a rovattól, amit elvárunk: rövid, tömör, informatív, egy-egy vizuális hígítással. Vica versa: kellemes, szórakoztató, informatív, korrekt magazin, amire Nekünk gémereknek, szükségünk van. Remélem, megmarad az attitűd, amivel a sok „kritikust” olykor-olykor helyre teszitek, vagy vidáman levéditek állal, az általuk odabaxósnak remélt szurkálódást. Legalább tudom, nem csak Én szenvedek mások véleménynyilvánítási szándékától, és nem csak Én megyek tovább arra, amerre hajt valami. Pedig hányszor kapom: „Majdnem harminc vagy, és játszol, mint egy gyerek, ahelyett hogy gyereket nevelnél, mint a XY, és járnál rendszeresen kocsmába, mint egy férfi...” **(A gyereknevelést megértem, de gondolom nem a feleséged küldött a helyi kocsmába. Megjegyzem, inkább legyél megszállott játékos, mint alkoholista. :) Egyébként meg ne törődjél mások véleményével. Krisz)** *(Törődj csak nyugodtan mások véleményével. Mások véleményével nem törődni egyszerűség. Mások véleményéből a használható gondolatokat leszűrni hatalom. Martin)* Pedig játszani jó. Vöröslő szemmel, kidugott nyelvvel, elgémberedett lábakkal ücsörögni, néha órákon át, és átadna annak magad egy olyan érzésnek, amit csak az önfeledt játék adhat. Nem tudom, miért kell védekezni annak, aki hisz valamiben, és azért a valamiért ki is áll. Miért vannak mindig olyanok az út szélén, akik, ahelyett hogy rálépnének az útra, inkább lerángatni igyekeznek azt, aki ott halad. Remélem, akinek értenie kellet, az értett belőlem. Aki nem, annak álljon itt egy idézet: „A lehetetlen csupán egy szó, amellyel a kisemberek dobálóznak, mert számukra könnyebb egy készen kapott világban élni, mint felfedezni magukban az erőt, a változtatásra. A lehetetlen nem tény, hanem vélemény. A lehetetlen nem kinyilvánítás, hanem kihívás. A lehetetlen múló pillanat. A lehetetlen lehetőség. **A lehetetlen nem létezik**.” Sziasztok: spaceboy, Mezőberény **(Éljen, éljen, mi vagyunk a jövő konzolgeneráció szent lovagjai. Konzolhadjáratokra indulunk, és minden hitetlent megtérítünk, hogy konzolozzon. Krisz :)** *(Mi van Krisz, sok tömegnövelőt szedtél be a hétvégén? Martin :)*

(A következő levelet egy vietnámi srác küldte az email címemre Vietnámból (!), méghozzá angol nyelven, amit engedelmetekkel veletek is meg szerettem volna osztani (szabadon lefordítva). Már válaszlevelet is küldtem neki, és bár a német jobban fekszik nekem, de azért viszonylag értelmes választ rittyentettem a közepes angol tudásommal is. Krisz)

Hello, Ki-G vagyok Vietnámból, és 13 évig éltem Magyarországon, de a magyar ékezeteknek és a billentyűzetemnek köszönhetően angolul kell írnom. Nagy rajongója vagyok a magazinotoknak. Ha szavakkal kéne jellemeznem, akkor azt mondanám, hogy modern, eredeti, és tele van saját személyiségekkel, amit mindennél jobban szeretek. De nem csak ezért írtam ezt az emailt. Most, hogy a nextgen konzolok hivatalosak, és közzétették a specifikációkat, mindenki arról beszél, hogy a Cell és a PS3 technikailag erősebbek, mint az Xbox 360, és én is ebben hittem, amíg rá nem bukkantam egy cikkre az IGN oldalán. Egy Microsoft analízisről van szó, melyben azon az állásponton voltak, hogy az Xbox 360 lekörözi a PS3-at. Elolvastam az egészet, és mit mondhatnék, nekem olyan Microsoft maszlagnak tűnt, szóval nem tudom, hogy mennyi a valóságalapja. Viszont kíváncsi vagyok a véleményetekre, tehát kérlek titeket írjatok vissza, hogy mit gondoltok a cikkről. Szerintem marhaság **(A szerző szavaival: "bullshit". Krisz :)**, de ki tudhatja? Habár beszélek magyarul, mégis angolul szerettem volna írni, mert így természetesebb számomra. Továbbra is jó munkát, ja és mellesleg a Konzol minden példánya megvan, és az első 576-ot még 1996-ban vettem. **(Vagyis már a Kbyte-os időktől kezdve gyűjti. Krisz)**. Szóval már jó ideje olvaslak titeket, de ez az első alkalom, hogy írok is valamit. Ennek az az oka, hogy már izgatottan várom az új nextgen háborút, tudom butaság, de mókás. :) PS2-m van, így ennek megfelelően egy PS3 vásárlását tervezem a nagyobb játékok miatt, tudjátok: Tekken és MGS. Kérlek válaszoljatok. Üdvözlettel: Ki-G Ui: Bocsánat a rossz grammatikáért, de sosem voltam jó benne. **(Hogy melyik gép lesz az erősebb, azt majd eldöntjük a saját szemünkkel, és egyébként sem olyan borzalmasan fontos kérdés, szerintem. Ami a cikket illeti, ebben Liquid a szakértő, majd biztos ír a fejleményekről valamelyik hírrovatban. Na de ehhez szólj hozzá Martin, egy vietnámi 576 Konzol rajongó! Krisz :)** *(Hello vietnámi srác. Xbox 360 és PS3 véleményünket az E3 beszámolóban olvashatod. Mivel végleges játékot egyikre sem láttunk (illetve amit láttunk, az egy hahota volt, nem nextgen), nem tudjuk, hogy melyik gép az erősebb. Én nem az erősebbet venném közülük egyébként, hanem azt, amire a nekem jobban tetsző játékok lesznek. Martin)*

Sziasztok! Krisz és (vagy) Martin! Utolsó mentsváram Ti vagytok, de előbb lefutom a tiszteletkört. A lap úgy jó, ahogy van! Vannak hónapok, mikor megmosolyogtató (főleg a Csevegő), de amit csináltok, tökéletes. Úgy látom szeretitek a munkátokat. És most jöjjön a levelem lényege. Kérlek segítsetek megszereznem Xbox-ra a Morrowind stuffot! Nekem sehogy sem sikerült. Próbáltam már Interneten és újságokban hirdetni. Voltam már több boltotokban is. Az egyetlen eredmény annyi, hogy külföldről tudnám megrendelni. Ezt nem szeretném. Inkább forogjon a pénz a kis országunkon belül. Ha tudtok érdemben segíteni, azt megköszönöm! A lemez ára pedig nem mérvadó! **(Szerencsére találtam egy bővített /Game of the year**

Edition/ X-es Morrowind verziót, így már megoldódott a probléma. Krisz) És még egy icipici kérdés: Shenmue 3 ? **(A Sega sajnos több nagyobb X-es címet is törölt, vagy félretett: pl: Daytona, Virtua Cop. Eredetileg a Outrun 2 megjelenése sem volt biztos. Japánban megjelent ugyan egy online Shenmue játék, de az csak egy kiegészítésnek fogható fel. Ha viszont belegondolunk, hogy a Shenmue 1-2-vel csak 4 fejezet lett lezárva a 16-ból, akkor még legalább 2-3 résznek kéne kijönnie, valószínűleg legfeljebb már csak az Xbox 360-ra. Krisz)** A nyárral kapcsolatban pedig egy ajánlat nektek. Ha netán Zalakaroson jártok, látogassatok el a *** étterembe. Megmondod a pincér csákónak, hogy ki vagy, és már vendégeim is vagytok egy korrekt ebédre, avagy vacsorára, kicsi söröcskékkel összekötve. Persze a levél ezen része Rátok tartozik. Különben sok-sok Kriszt és Martint fogok vendégül látni ezen a nyáron. Az ajánlatom független attól, hogy tudtok-e segíteni, vagy sem. Nekem ízlik az újság, Nektek a kaja és a sör fog! Hát most ennyi. Előre is köszi! Sziasztok, Szupper György, Nagykanizsa **(Ez a kedves meghívás annyira megtetszett nekem, hogy rögtön fel is hívtam Györgyöt, hogy nála ünnepelnénk meg Beatrixszal a harmadik évfordulónkat május 28-án. Sajnos aztán le kellett mondanom, mert kiderült, hogy az oda-vissza út egy vagyon lett volna kettőnknek, és legalább 7 órát vonatozhattunk, vagy buszozhattunk volna. Azért mégis kitaláltunk valamit szombatra: meki, SW III, séta a budai várnegyedben, és este beültünk egy közeli étterembe. Majd nyáron megpróbáljuk bepótolni ezt a Zalakarost. Az étterem nevét az imitátorok miatt csillagoztam ki. Krisz :)** *(Ott Zalakaroson van valami korrekt pancsoló, ugye? Na lökjed ezt az étterem címet Krisz fiam! Martin)*

(Most pedig jöjjön egy részlet abból a levélből, amit Dae-nak írt egy kedves olvasó a Jade Empire kapcsán. Krisz)

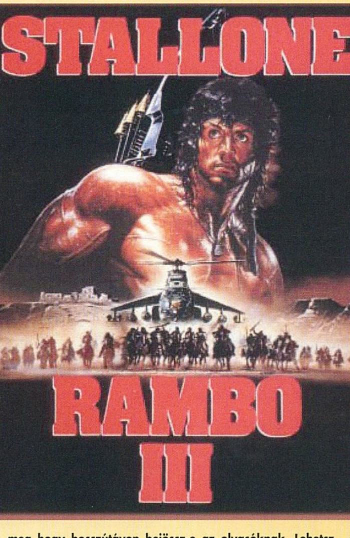
.....és akkor a nap irányába rúgtam az X-es kontrollert. Hali! Kirr a teszt! A Jade Empire harci paródiája és a Doom3 véget nem érő full sötét pályái (folyosói) arra a megállapításra juttattak, hogy eladjam a vérbe ezt a konzolt. Éljen a PS2, PS1, PSP, GC és a Resi4! üdv

(Szerintem butaság lenne most eladnod az X-et. Nagyon nagy megváltást a többi konzoltól se várjál, most már késő és felesleges váltani, a nextgen konzolok pedig még messze vannak, és kezdetben marha drágák lesznek. Nem tudom elképzelni, hogy nincsenek olyan stílusú játékok X-en, amelyekkel nem húznád még ki egy évig. A Jade Empire-ról eddig csak jókat hallottam, de még nem próbáltam ki. Krisz) *(Talán itt lenne az ideje kipróbálni... Martin)*

(A következő levélírón a súlyos MGS kór klasszikus tünetei tapasztalhatóak. Krisz:)

Helló 576! A Hudson folyónál jártam. Egy hajón. Az eső esett, és én ott kuporogtam a fedélzeten. Nem tudom, hogy kerültem ide. A semmiből egy alak tűnt ki, még soha nem láttam ilyet. Talán a Terminátor eljöveteléhez tudnám hasonlítani. De ő ruhában volt kendővel a fején. Egyből kiszúrt, nem vitás, megindult felém. A félelemtől és a hidegtől reszketve mozdulni sem bírtam. Pillanatok alatt ott termett mellettem, és megmarkolta a ruhám. – Ki vagy ? Mit keresel itt ? – kérdezte. A hangja nagyon zsír volt. – Tomi vagyok – mondtam elcsukló hangon – és nem tudom, hogy kerültem ide! Hirtelen a bal-jobb ütéskombináció lapult az arcomon, majd egy pörgő rúgás. Deszkaként zuhantam a földre. Lassan felültem. Kérdőjellel a fejem felett, és egy kis vonalkóddal a gatyámban azon töprengtem, hogy jobb lesz lent maradni, ez a fickó nem szórakozik. Pikk-pakk szétszed, ha valami rosszat csinálok. Koalamaci pofával ránéztem: – AUUU – csak ez jött ki a torkomon. – Ne bánts, kérlek! – mondtam. Megint megragadott, tudtam jön a következő pofon. Felriadtam. Az ágyamon fekszem, csupa víz vagyok. **(Pfujj! Krisz:)** Ránézek az órámra, hajnal 3. Csak álom, csak álom ismételgetem, míg lenyugszom. Nem tudok visszaaludni. Tudom, ma tízkor nyitnak a boltok, már csak 7 óra és meglesz. Bemegyek a boltba, lekérem a polcról a Kígyó 3-at, hazafelé eszek 1 gyros-t. Miközben majszolom, nézegetem a dobozt. Közben Martin szavaira gondolok: lesz mire emlékezni 2005-ből. Hazamegyek, bedobom a lemezt, hagyom demozni. A füzetet nézegetem. Utána nyomok egy NEW GAME-et, és teljesen belemerülök. Nincs barátnő, nincs telefon, nincs „szaladj le tejért", nincs haver, nincs kanál, nincs semmi. **(Nincs munka, nincs fizetés, nincs villany, nincs PS2... Krisz:)** Csak én, meg Kígyó... Nem, csak én vagyok, mert én vagyok Snake, és ez számomra nem játék... hanem valami más, nem tudom mi, talán életérzés. Ha csak pár órára is. 576! Tenksz for evriting! Sziedl Tamás, a Kígyó, Budapest **(Ahh igen, ismerem ezt az érzést, amikor valami bivaly stuffot viszek izgatottan haza. Sajnos már egyre ritkábban tapasztalom. Majd a nextgen konzoloknál gyerekek, az első találkozások, húú mi lesz itt. :) Ami a bezárkózást illeti, néha én is szeretem, csak kár, hogy két óra után ráunok. Krisz:)** *(Krisz, egyem azt a lökött fejedet, olyan nincsen, hogy „első találkozások". Első találkozás van csak. Utána már a második jön. Martin)*

Helló Mindenkinek! Nagyon bírom az újságotokat, mert mindig részletesen leírjátok a játékokról a tudnivalókat, véleményeteket, és mindig kiadtok valami jó kis posztert. Nekem amúgy PS2-m van, meg egy szürke PS1-em. Van egy haverom, aki állandóan azt mondja, hogy ezek sz*rok, mert neki b*** számítógépe van, és mindig ahhoz hasonlítja (elnézést a csúnya szavakért). **(Na majd ha lesz PS3-ad, szépen behúzza fülét-farkát a kis haverod. Krisz :)** De nem ezért akartam írni nektek levelet. Hanem lenne egy pár darab kérdésem. 1: Kíváncsi vagyok, ha valaki tesztelő szeretne lenni, akkor mi kell hozzá ? (kor, iskolai, végzettség stb.) **(Protekció kell apukám, egy tipp: Martin kedvence a krumplitorta. Krisz :)** 2: A Tomb Raider 6-ban... 3: A Final Fantasy X-ben... **(Ez utóbbi két játék ügyében írjál Credonak, és Veres Mikinek. Credo emailcímét nem ismerem, de itt van a Miki-é: veresmiki@576.hu. Egyébként feleslegesen csináltam az összevont tartalomjegyzéket /márciusi konzol/ ? A TR 6-nak a 74-75., a FFX-nek pedig a 46-47. számban volt a végigjátszása. Krisz)** 4: A márciusi számban, aki tesztelte a Tekken 5-öt azt mondta, hogy lehet, hogy lesz a Tekken 5-nek karakterelemzése. Lesz-e ilyen, és kb. mikor ? **(Általában mindig elég sok anyag sorakozik, így kérdéses, hogy mikor kerül ilyen a mellékletbe. Martin, lesz a jövőben Tekken 5 melléklet ? Krisz)** *(Assetudom' hol vagyok. Martin)* Az 1. kérdéshez szeretném hozzáfűzni még azt, hogy SZERINTEM (!) hülyeség mindenféle iskolai végzettség ahhoz, hogy valaki játéktesztelő legyen, mert SZERINTEM (!) ahhoz, hogy valaki ilyen tesztelő, ahhoz nem kell más, mint egy gép, meg egy kis játéktudás, ja meg fogalmazási készség, amikor ír a játékról. **(Ebben igazad is van, bár egy PC sem árt a cikk megírásához. :) Egyébként tényleg minden csak attól függ, hogy Martinnak tetszik-e, ahogy írsz,**



meg hogy hosszútávon bejössz-e az olvasóknak. Lehetsz nyugdíjas, óvodás, nyeszlett, vagy dagadt, teljesen mindegy. Krisz:) Amúgy SZERINTEM (!) ez a világ legjobb szakmája, mert azért kap pénzt, hogy csak egy bizonyos játékkal játszik, és leírja, hogy mi a tudnivaló róla. (És még élvezi is a „játszást".) Barta Attila, Érd **(Na ebben azért tévedsz. Én személy szerint nagyon szeretem ezt a munkát, de egyrészt nem nevezném szakmának, mivel nem nagyon lehet belőle megélni. Másrészt sajnálom, ha kiábrándítalak, de a tesztelés kőkemény munka. Csak ritkán kap az ember igazán jó játékot, és nem is nagyon tudjuk élvezni, mert minden apró kis részletre figyelni kell, plusz nem tarthatunk szünetet, ha elfáradunk. A Forza pl. az utolsó pillanatban érkezett, így csak szűk pár napom volt a tesztelésre, mégis kihoztam belőle egy 25-30 órás játékidőt, pedig még volt mellette egy másik tesztanyagom is. Cikket írni sem olyan egyszerű, vagy szórakoztató, mint azt Te gondolnád. Néha 10-szer is belekezdek egy cikkbe, mire frappáns bevezetést tudok kreálni. Tehát nagyon jó tesztelőnek lenni, de ne higgyétek, hogy olyan egyszerű. Krisz)** UI: Ha nem nagy kérés, akkor ha lehet légyszi tegyétek bele a Csevegő rovatba a levelemet (köszi). UI2: Lesz-e Tomb Raider 7? Miért kerülnek sokkal drágábba az eredeti játékok PS2-re, mint PC-re ? **(TR 7-ről nem tudok. Ami a PS2 játékokat illeti, Martin szerint azért drágábbak, mert azok nem CD-n, hanem DVD-n vannak. :). Ezek szerint egy DVD lemez gyártása 5 rugóval drágább, mint egy CD-é. Szerintem azért drágák, mert kevesen veszik, és azért veszik kevesen, mert drágák. Vagyis nem tudjuk pontosan, na. Krisz :)**

Tisztelt 576 Konzol! Nekem nagyon tetszik az „új dizájn", egyszerűen tökéletes összképet ad: egy perfekt, hibátlan teszt, és még szebb oldalak, mint voltak. Szerintem jó ötlet volt. Más: előző (május:) számban azt írtátok: „hajrá miniteszt gyártók". Kérdés: ezt az olvasóknak :) írtátok, vagy a munkatársaitoknak :(? **(Szerintem az olvasóknak. Krisz:)** Amennyiben esetleg az olvasóknak, akkor kérlek olvassátok el a "próbálkozásomat":

RICSI A RALLIS

Autós, szimuláció, ahol láthatód a pedálokat, és a váltót is (ha +10 ezer forintot költesz rá a játékon kívül). Figyelmeztetés: Ha esetleg (véletlenül) nem érnél el első játszásra jó helyezést, ne aggódj, nem benned van a hiba (ez egy kisebb baki, hogy az ellenfelek nem a murvás úton mennek, hanem az amelletti autópályán). Ne keseredj el, a legtöbb, amit tehetsz az ügy érdekében, hogy próbálj meg 10 méter erejéig az úton maradni. Ha sikerül, király vagy.

értékelés: húzós (csúszós)

(Hát ez aranyos volt Laci, de kis gyakorlással biztosan tudsz még ennél is jobb minitesztet gyártani. Krisz :) Még egy kérdés, ki milyen zenei stílust kedvel, és azon belül ki a személyes kedvence. Az én kedvenceim: Ludacris, DMX, Xzibit, Tupac, Methodman... **(Hát én már vagy 5 éve nem hallgatok zenét. '95-ben még kint éltem Németországban, akkor nagyon rákaptam a rave-re. Kedvenc együtteseim a Dune, majd a Blümchen :) voltak. Később itthon megtetszett a house is. A '70-es/'80-es évek pop / rockslágerei mindig is bejöttek: pl. Modern Talking, Gary Moore, Queen, Bonnie Tyler. De például tetszett a Spice Girls, vagy az Offspring is. Elég véletlenszerű, hogy mi jön be, és mi nem. A college rock, tehát pl. a Tony Hawk sorozat, vagy a Burnout 3 soundtrackje is iszonyúan tetszik, de a RAP-től /pl. az NFS:U soundtrackjétől/ rosszul vagyok. Krisz)**

Kedves 576 Konzol! Csupán azért írok, mert nagy rajongója vagyok a magazinnak. :) Egy 17 éves lányka vagyok, és rendszeresen olvasom az újságot (már amikor el tudom VAdi barátomtól lopni. :)) Szinte mindenféle játékot szeretek, de leginkább az RPG-seket. Az egyik kedvenc játéksorozatom pedig a Pokémon. Ez a mailem fő témája is. Valamilyen oknál fogva úgy, ahogy van, lenézik ezt a játékszériát. Pedig sztem nagyon klassz! Ötvözi az RPG, stratégia, és logika játékokat. Az 576 Konzolban is nem egy olyan cikket láttam, ami alapból „halva születettnek" tekinti a Pokét. Valaki mondja meg nekem miért ? Mi olyan iszonytatóan rossz benne? Mert akinek nem is tetszik az anime változata, annak attól még nem kell a játékot is elítélnie. Én egy honlapot vezetek a Pokémonról (http://bagszipoke.netdisk.hu), és akármilyen meglepő, igen sikeres (nem csak a 8 év alattiak körében – ha jobban belegondolok... a honlap látogatói között is a legfiatalabb 10 éves volt és az is max. 2 fő. :)) Betéve tudom szinte az összes GBA verzióját, napi 20-30 segítségkérő mailre válaszolok a témában. :) Komolyan azt várom, mikor lesz már olyan Poké-játékleírás az 576 Konzolban, ami esetleg pozitívan kezdődik. A legtöbb leírásban azért „undorodtak" el az írok, mert a Pikácsú (Pikachu) aranyos kis szőrcsomó. És akkor? :)) Van itt vérengző fenevad is! :D Tulajdonképpen a sokszínűsége teszi a játékot egyedivé. Nem tudom / hiszem, hogy bárkit is meg tudnék győzni a Pokémon pozitív oldaláról azok közül, akik ki nem állhatják, de véleményt nyilvánítanom szabad. :) Mindössze ennyit akartam. És figyelem 576 Konzol! Várok tőletek egy Pokémon Colosseum és egy Pokémon XD: Gale of Darkness GC játékleírást is! (mer eddig nem láttam őket az újságban...). bagszi **(Pokémon témában nem vagyok otthon, de korábban több nagyobb riportot is láttam német csatornákon, hogy mekkora őrület övezi körül, és hogy ezt mennyire kihasználja a játékipar. Én személy szerint semmiképpen sem fikáznék egy Pokémon játékot, mint ahogy a Hello Kitty esetében sem tettem ezt, Pikácsú pedig véleményem szerint halál aranyos. :) Viszont meg tudom érteni a tesztelők keserűbb szájízét, hiszen számtalan játékot adtak már ki ugyanarról a témáról, és hiába az aranyos kis szőrmókok, és a remek játékrendszer, ha magának a játéknak, csak átlagos a színvonala. A másik, hogy egy laikusnak – pl. nekem – min. egy hetébe telne, míg teljesen kiismerne egy ilyen játékot. Egyébként így visszanézve az átlagos értékelések 7-8 pont körül voltak, ez azért nem olyan rossz. A GC játékok tesztelése pedig sajnos mindig attól függ, hogy kapunk-e belőlük tesztpéldányt. Krisz)** *(Lehet, hogy neked kéne tesztelni a Pokémon játékokat kiscsaj, akkor lenne pozitív hangvételű cikk az újságban. Martin)*

Helló konzolfamília! Kérdeztétek, hogy van ez a „kevesebb betű, több kép". Hát tudjátok, szerintem az, hogy „egy kép többet ér minden szónál" azt jelenti, hogy egy képet jobb megmutatni, mint elmagyarázni, hogy mi van rajta, nem pedig azt, hogy bármilyen kép helyettesít egy fél oldalnyi szöveget. A kép nem mondja el az irányítást, vagy az előtörténetet, se a személyes élményeket. Ez az elmélet, de a gyakorlatban ez az új Konzol is nagyon jó, mint ahogy mindegyik anno 1997 december. **(Maradjon csak így. Az újság is szebb, és nekünk tesztelőknek is kevesebbet kell írni. :) Az irányítás pedig szerepel a gépkönyvben, már akinek van... Krisz :)** A játékokról meg annyit, hogy ahogy javul a grafika, úgy romlik a hangulat. Egyre könnyebbek és rövidebbek a játékok. Persze csak szerintem (nem játszottam végig az összest a világon). Playstation, Final Fantasy, Castlevania, Zelda **(Playstation és Zelda ???? Krisz :)**, Rayman, Oddworld szuper, az ékezeteket meg ellopta Yuffie (ha még emlékeztek rá, hogy ki ő).

Dávid Árpád, Agria (Eger)

Hát ennyi lett volna. Továbbra is várom a nextgen témájú leveleket. Júliusban találkozunk. További jó izzadást. Szerezzetek be egy ventilátort! :)

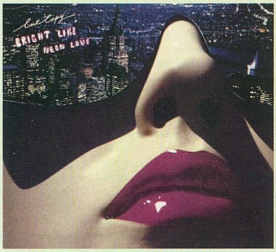
Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

ZENE

ELECTRO-TRASH

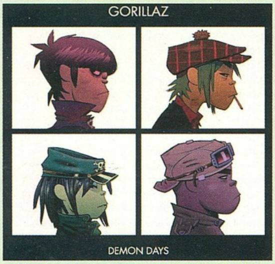
Húúú, most tiszta aktuálisak leszünk, mivel a most következő CD-k közül kettő május utolsó hetében került fel a boltok polcaira. A három előadó a pop territórium más-más területein dolgozik, produkcióikat azonban összeköti a jellegzetes electro alap használata. Van aki a kezdetektől kezdve ezzel operál, van aki csak színesítő elemként használja, egy azonban biztos: 2005 legizgalmasabb hangzásáért ismét legalább húsz évet kell visszatepernünk az időben.

Cut Copy – Bright Like Neon Love (Modular)



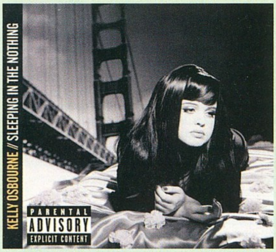
Retro van, ez a kijelentés nem hiszem, hogy bárkinél nagyobb álleesést okozna. A mai popzenével akár csak érintőlegesen kapcsolatban lévő fejek bizonyára azzal is tisztában vannak, hogy jelenleg, a valahol cool és vérciki között ingázó nyolcvanas évek hangzása számít mérvadónak. A kenguruk földjéről érkezett Cut Copy kevésbé meglepő módon szintén ebből az évtizedből építi fel bemutatkozó lemezének anyagát. A bájosan régimódi dizájnnal rendelkező Bright Like Neon Love fényesre polírozott electro-koktélja néha elringat, néha felráz és átlag ötpercenként invitál meg egy kis csörgésre a közeli videodiszkóba. A zenei idézetgyűjteményként is felfogható lemez legjobb pillanatiban sikerrel idézi meg a skatulyázásra erősen hajlamos újságírók által french touch-ra keresztelt francia diszkó-újhullámot. Az olyan felvételeknél, mint a Saturdays vagy a That Was Just a Dream pedig nem tudtam szabadulni az érzéstől, hogy véletlenül félrenyomták a címkét és igazából a vadonatúj Daft Punk korong pörög a lejátszóban. A Cut Copy jelesre vizsgázott nyolcvanas évekből, ha kíváncsi vagy egy igazi neonrománcra, ne tétovázz.

Gorillaz – Demon Days (EMI)



Ha listát készítenénk a popzene legnagyobb átveréseiről, a Gorillaz simán bekerülne az első tízbe, valahol a Cheeky Girls mögött, de még a t.A.T.u előtt. A „csapat" négy évvel ezelőtt megjelent debüt albuma előtt egy emberként vágta magát hanyatt a szakma, illetve a hülyeségre mindig kapható közönség, hála az ügyes körítésnek és pár valóban ütős slágernek. Damon Albarn gorillaidomár, miután beverte az utolsó szöget a Blur koporsójába, visszatért, hogy lehúzzon egy újabb róka-, azaz elnézést, gorillabőrt a világ első virtuális popzenekaráról. Ahogy az várható volt, a Demon Days a hivatalos brit albumeladási lista élén nyitott, annak ellenére, hogy a korongon szembetűnően kevesebb össznépi éneklős sláger van, mint cím nélküli elődjén. Ezt ellensúlyozandó a hangzás jóval összeszedettebb lett, a vendégművészek (Neneh Cherry, De La Soul, Dennis Hopper(!) és Danger Mouse társproducer) pedig gondoskodnak róla, hogy a lemez ne fulladjon unalomba. A Demon Days minden szempontból profin elkészített folytatás és bár kevésbé vicces, mint elődje, nagy eséllyel lövi a Gorillazt a komolyan vehető előadók közé, akármit is jelentsen ez.

Kelly Osbourne – Sleeping In The Nothing (Sanctuary)

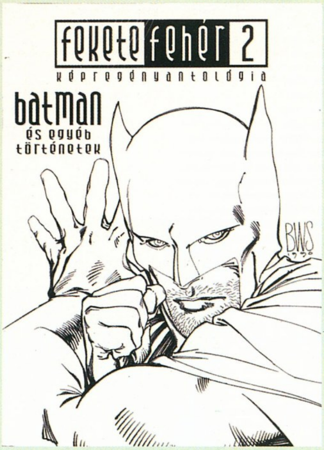


Régóta köztudott, hogy egy jól sikerült imázs váltás nem csak újra a középpontba állíthat egy már elfeledett előadót, de mérhető hatással van a lemezeladásokra is. Madonnának bejött. Kylienak bejött. Gwen-nek bejött. Az első korongjával (Shut Up!) orbitálisat bukott Kelly Osbourne-nál kicsit bonyolultabb a helyzet. A Sleeping In The Nothing elviekben mindennel rendelkezik, ami egy igazán sikeres és szórakoztató poplemezhez szükséges. A hangos gitártépés helyét trendy electropop vette át, a csiricsáré ruhákat fekete kosztümre cserélték, a lemez produceri teendőit pedig Linda Perry (tod' a csaj, aki még Pinknek is bírt írni egy értelmes számot) vállalta el. Az egyetlen dolog, ami igazán hiányzik Kelly lemezéből, nem más, mint az egyéniség. Bár a felvételek kétségtelenül igényesen lettek elkészítve és a szövegek is próbálnak elmozdulni a tiniposványból (valószínűleg ez az első alkalom, hogy az entrópia kifejezés szerepel egy popszám címében), de nincs meg bennük az a húzóerő, ami arra késztetne, hogy újra és újra visszaléptesd a lejátszót. Kivételt képez ez alól a hűvösen elegáns One Word (jelenleg a lehető legmagasabb rotációban pörög nálam), a táncos Suburbia és mondjuk a Red Light. Sajnálom, hogy a Sleeping In The Nothing végül nem váltotta be a hozzá fűzött reményeimet, de végül is egy igényesen elkészített poplemez mindig jól jön, még ha egy kicsit közepeske is.

(Más: Mivel rovatunk átfogó képet kíván nyújtani a mai könnyűzenéről, úgy éreztem nem mehetünk el szó nélkül az olyan briliáns kezdeményezések mellett, mint az immár évtizedes hagyományokra visszatekintő Eurovíziós dalfesztivál. Az idén Kijevben rendezett, egyesek szerint nívósnak titulált rendezvényt idén a papírformának megfelelően a minden ízében Danubius kompatíbilis görög XY nyerte. Második helyen végzett az enyhén vízilószerű testalkattal rendelkező Máltai versenyző, akit Románia és Izrael egyformán egyéniség nélküli énekesnője követ. Kis hazánk daj-daj pop trubadúrjai egészen a tizenkettedik helyig jutottak, míg az egész kóceráj egyetlen értékelhető zenekaraként helytálló xy éppenhogycsak kiesett az első ötből. Voltak még a Bon Jovi féle szoftrockot röhejes cicanadrágokban előadó Norvégek és az egyébként is kínos fehéringes, gitározós produkciójukat kézjelekkel tovább rontó (gondolni kell ugye a süket nézőkre is...) Latvia. A dobogósoknak ezennel gratulálnék, megérdemlik. A Nox rajongók meg ne tessenek elkeseredni, előbb utóbb a magyar bóvli is ugyanolyan elismert lesz, mint a román...)

KÉPREGÉNY

FEKETE-FEHÉR KÉPREGÉNY ANTOLÓGIA 2: BATMAN ÉS EGYÉB TÖRTÉNETEK

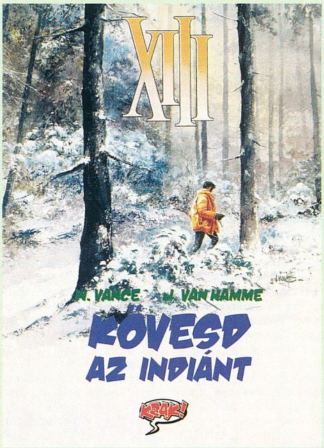


Most, hogy a Sin City már nálunk is realizálódott a mozikban, ha lehet még aktuálisabbá vált Fekete-Fehér képregény antológia jelenléte. Az ezúttal Batmant címoldalra illesztő válogatás olyan is, mint az elődje, meg nem is. Az első rész favoritjának számító Sin City történet itt véget ér, folytatódik viszont az oldszkúl Blueberry, és a közelgő premierre való tekintettel dupla adag Batman kapott helyet az antológiában (az már az én problémám, hogy egyik se tetszett igazán). Ismét nagy dicséret jár a hazai cuccok nyomatásáért, főleg, mivel a második menetben már emelt oldalszámon foglalkoznak a témával. A Pepita Ofélia mellett helyet kapott még az erősen elvont Gömb (szerencsére semmi köze a hállivúdi álizgalmas álthrillerhez), a prímet viszont Győri Tibor rémálomszerű képi világgal operáló Ripper Jr.-ja viszi el. Befigyel még a mindig remek Moebius szürreál sci-fije, a Proxima Centauri és a tudományos fantasztikum könnyedebb vonalán hajózó a Reménység úttörői. Ez utóbbi a világűrben kerengő idealista páros Maud és Tangha kalandjait meséli el olyan király rajzstílussal, amitől már az első oldalon összecsináltam magam. Mindez egy vadhatvanas évekre jellemző sztorival tálalva kiadja a bájosan bóvli Orion űrhajó képregényes változatát. És ez jó. A Míves Céh igazán kitett magáért és sikerült átugraniuk az egyébként remek első rész által támasztott elvárásokat. Mintha az elrendezés is egy fokkal áttekinthetőbb lenne, mint a múltkor – vagy csak képzelődöm?

WILLIAM VANCE / JEAN VAN HAMME – XIII: KÖVESD AZ INDIÁNT

Az előző rész tartalmából: Juanita rájön, hogy Rodrigo megcsalja a saját unokafivérének mostohahúgával, ezért végzetes lépésre szánja el magát és egy vattacukor készítő géppel áront a gyanútlan párosra, akik éppen árvácskákat ültetnek a közeli öregek otthona előtt. Hoppá, asszem' kicsit benéztem a dolgokat, egy pillanat... mindjárt... Áááá már meg is van: tehát akkor adott egy partra vetett ismeretlen, bazi nagy amnéziával. A kedves öreg házaspár ahelyett, hogy visszadobná a tengerbe, inkább ápolgatja, melynek hatására két oldallal később aztán jól meg is halnak. A XIII-as számú tetoválást viselő idegen, bár nem emlékszik semmire, két másodperc alatt reflexből mindenkit lepofoz, aztán az egyik támadónál talált fénykép (és főleg az itt látott csaj) nyomába ered. Easttownba. Itt stuka módon visszautasítja egy szexi titkárnő vacsimeghívását, ami nincs közvetlen kihatással a történetre, ellenben említésre sem érdemes. Anélkül, hogy lelőném a poénokat: szerepet kap még egy pénzzel teli aktatáska, egy korrupt főhadnagy, bekeveredik a képbe a titkosszolgálat és egy gyilkosság, amit a XIII-as követett el. Vagy nem... Innen már csak egy gyors lefolyású tűzpárbaj van vissza a rész végét jelentő tehervonat megérkezéséig.

Ahogy azt a világ legidegesítőbb számaként definiálható Demjén örökbecsűből tudjuk a vonat nem vár, mi azonban igen. Három hónapot. Nem mondom megérte, mert ebben a részben már igencsak felpörögnek az események. Találkozhatunk az időközben Stewe Rowland kapitányként azonosított főhősünk családjával és itt is feltűnik egy számító spiné, aki furfangos tervével erősen megnehezíti a szupermen ügynök dolgát. A Columbo hadnagy logikjával rendelkező XIII a kötet végére aztán rá is lel a fényképen szereplő lányra, de idillről szó sincs, az igazi problémák csak most kezdődnek... Mivel a múltkor már nagyjából mindent leírtam, most csak annyit írnék, megint minden tökély, a rajzok a történet a meggvalósítás, mind elsőosztályú. Ha mindenáron kötekedni akarnék, még megemlíthetném, a sok kavarástól és trükktől enyhén túlzsúfolttá váló történetet (kis túlzással az összes Jane Austin könyvben nincs annyi intrika, mint ebben az egy részben), de inkább nem. Folyt köv...



PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS

IX. ÉVFOLYAM 6. SZÁM
2005 JÚNIUS

799,- FT



NEW KID ON THE BLOCK

SONY PSP - MEGKAPTUK, KIPRÓBÁLTUK

HAVI TÉMÁNK: NEMEK HARCA • HARDVER ROVAT: SONY PSP • SW EPIII: REVENGE OF THE SITH • MOTOCROSS MANIA 3
MADAGASCAR • ATELIER IRIS • MOTO GP 4 • F1 05 • BRAVE • COLD WINTER • PSYCHONAUTS • E3 2005 - TÖBB MINT 40 OLDALON